EDICIÓN ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO

Nº 13 ▪ DICIEMBRE 96 ▪ 650 ptas.

COMPUTER GAMING WORLD

Toonstruck

Un paseo por el lado salvaje de las aventuras

Hunter Hunted

Fido

Arthur C. Clarke & Gentry Lee present Rama

Tomb Raider

Only the good die young

Chessmaster 5000

Microsoft Flight Simulator for Windows 95

As Real As It Gets

Y más de 25 nuevos juegos analizados en profundidad

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675 PTAS.

8 424094 401017 00013


INTERACTIVE
STUDIOS LIMITED
ISL
FIRO
&
KLAWD
TU
QUE MIRAS
CARAPICO
• Un reparto de más de 30 caracteres, completamente creados en 3D, todos con diferente personalidad y actitud que les da un estilo de ataque diferente (tanto físico como verbal)
• Ocho mundos isométricos y virtuales generados en 3D
• Uno o dos jugadores, en acción simultánea. Puedes competir o colaborar con un amigo.
• Juego no lineal. Durante el juego las decisiones que vas tomando, hace que la historia tenga diferentes finales.
• Aproximadamente 16 diferentes localizaciones de 8 mundos virtuales, cada uno con seis personajes para quitar de en medio.
PlayStation
PC CD-ROM
ERBE
BMG
INTERACTIVE

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA DE LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores: Jose María Martín, Jose Villalba Medina, LH Servicios Informáticos, Mariano Tortosa, Jose Manuel Franco, Jose Luis Coto
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona: Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración: MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España: DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita: América Ibérica
Presidente: Gustavo González Lewis
Director Gerente: Carlos González Galán
Directora de Administración: Paloma Alvárez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich

CGW



editorial

Tiempo de balance

Se nos acaba el 96, y es por ello buen momento para volver la vista atrás y ver lo que ha dado de sí este año para nuestro mercado. La primera conclusión y la más evidente es que continúa la imparable ascensión del PC hacia un liderazgo en el sector interactivo en general y el de los juegos en particular. Los motivos para ello son variados y algunos sobradamente conocidos: la potencia, versatilidad y el precio cada vez más asequible de los equipos de última generación –los tan traídos y llevados Pentium– ofrecen al usuario la posibilidad de disfrutar de lo mejor en los campos de la informática profesional y multimedia, así como del mundo de los juegos. Esto se convierte en un hecho contra el que difícilmente puede competir en igualdad otro sector, el de las consolas, que continúa experimentando la debilidad que proporciona el que cuatro o cinco sistemas diferentes (Super Nes, Ultra 64, Playstation, Saturn...) traten de desbancar a un único estándar para el que trabajan todos los principales desarrolladores de software a nivel mundial.

Otro terreno muy diferente, y del que ya hemos hablado desde estas mismas líneas, es como se traduce realmente esa progresión en volumen de beneficio para el sector, y lo cierto es que realmente, y aunque parezca un contrasentido, las distribuidoras de nuestro país siguen arrastrando un mal endémico propiciado por otros aun más enraizados: la piratería, el mercado paralelo, los elevados costes de localización y el propio estancamiento del consumo en nuestro país, aunado al elevado precio de la gran mayoría de los títulos publicados, provocan que año tras año el sector de los juegos de ordenador concluya cada campaña esperando una mejor racha que finalmente nunca llega.

Quizás una de las mejores noticias, que no podemos dejar pasar desapercibida, nos la ha traído el propio final del año con la celebración de una popular feria que tradicionalmente denostó y marginó el mundo de los juegos de ordenador. A expensas de los visto en el SIMO TCI 96, no parece aventurado afirmar que uno de los mejores síntomas de consolidación de nuestro sector es la abundante, llamativa y concentrada presencia de los profesionales en esta feria, que contó prácticamente con un propio pabellón para mostrar sus productos. Otro dato nada desdeñable es la copiosa asistencia de visitantes a los stands allí presentados: ¿futuros nuevos consumidores para nuestro mercado...?

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	1 CD
pasable	2 CDs
bueno	3 CDs
muy bueno	4 CDs
imprescindible	5 CDs

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:
Con un humor tan ácido y transgresor como nunca lo tuvo aventura gráfica alguna, Virgin nos presenta Toonstruck el juego que este mes ocupa nuestra portada.

AVENTURA/ROL


ACCIÓN


Toonstruck


Tomb Raider


Flight Simulator

SECCIONES


TIME PASSENGER
Este mes te regalamos FINAL DUEL. Encontrarás las instrucciones del juego en la página 134.







Me llamo Uxía y tengo estas dudas sobre Simon The Sorcerer II: ¿Cómo hago para acallar el llanto del bebé que se encuentra en el interior del castillo?, ¿Qué puedo hacer para que la princesa despierte de su letargo? Y por último ¿Cómo consigo una espada al príncipe?

Uxía.
La Coruña.

Estas tres acciones que enumeras en tu carta, están interrelacionadas. Cuando encuentres al príncipe en el jardín, podrás cambiarle tu espada por su tirador de guisantes, lo cual te permitirá hacerte con algunos ejemplares de esta legumbre. Para despertar a la princesa –siguiendo una vieja tradición–, deberás colocar uno de los guisantes bajo el colchón, haciendo que se sienta incómoda y se despierte. En la confusión del despertar de tan largo sueño, podrás pedirle que te diga la forma de acallar a un bebé cuando llora, y ella te dará una piruleta.

Quisiera una respuesta a mis preguntas: ¿cuándo saldrá a la venta Simon The Sorcerer III?, ¿Porqué no han salido en vuestra revista los reportajes de PC Fútbol, Doom 2 y Warcraft II?

Jose Antonio Salcines
Colindres (Cantabria)

En respuesta a la primera pregunta, he de decirte que la tercera parte de Simon está aún en fase de proyecto, por lo tanto sería un poco arriesgado adelantar su fecha de conclusión. Si estás atento en los próximos números, encontrarás información sobre este particular cuando proceda. En cuanto a la segunda, te diremos que tanto PC Fútbol como Doom II son juegos que han salido al mercado con anterioridad a la existencia de esta revista. La comercialización de Warcraft II –en castellano–, es posible que tenga lugar a partir del próximo mes de diciembre de este año.

Estimados amigos de Computer Gaming World: no consigo pasar de la pantalla en que tengo que arreglar el cuadro eléctrico en Prisoner of Ice. Otra pregunta: ¿Habéis publicado –y en caso de ser negativa la respuesta– o vais a publicar la solución de Simon The Sorcerer II? En éste último no consigo poner en marcha la máquina que mezcla la tortuga con los gusanos de luz.

Milagros Parada
Gijón (Asturias)

En cuanto a la primera cuestión, te diremos que para arreglar el cuadro eléctrico deberás tener en cuenta dos cosas: la primera que el cuadro tiene dos partes importantes constituidas por los bordes superior e inferior de la placa. Comprobarás que existe el mismo número de conectores con igual variedad de color en sus cables tanto arriba como abajo. Pues bien, la solución al problema está en hacer pasar la corriente desde un extremo a otro del mismo cable desviándola hacia los tramos de cable que no se encuentran cortados. Para ello puedes usar los interruptores: el lado hacia el cual esté la bolita, es por donde pasará la corriente, y ésta debe circular entre la parte superior y la inferior sin cortes.

En cuanto a la solución de Simon II no está publicada en nuestra revista, ni ha sido prevista su publicación, no obstante, en cuanto a la tortuga, deberás colocarla en la jaula que hay a la derecha, usando para ello los guantes de plástico. Presiona el botón de inicio y una vez haya pasado por la máquina, sácala y coloca el gusano en su lugar: ajusta el encendedor y presiona el botón…



En el número 10 de vuestra revista, decíais que CIC había lanzado una especie de enciclopedia sobre Star Trek llamada "Star Trek Omnipedia" ¿Qué pasó con ella?

Iván Alexis Abad
Móstoles (Madrid)

La compañía CIC dejó de comercializar juegos, y tras esa eventualidad, fué Virgin quien se hizo cargo de la distribución de sus productos. En concreto la enciclopedia de Star Trek era un producto que estaba en fase de desarrollo y cuyo lanzamiento se prevé entrado 1997.

Estimados amigos, mi problema es el siguiente: en el juego "Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes" ¿qué debo hacer cuando Jacob Farthinton me pide que busque a Ana Carroway y tengo problemas en la mansión de Lord Brumell?

Pedro Arregui.
Vitoria.

Cuando llegues a la mansión, usa el timbre. Da la tarjeta al mayordomo y entra para hablar con Lady Brummel. Abre las puertas y habla con Lord Brummel. Te dejará encerrado, pero si mueves la espada hacia la izquierda y –a continuación– la pintura, podrás abrir una caja y coger la llave para utilizarla en la puerta.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

¡PROTÉGETE Y ATACA!

- Explosiva simulación de combate en 3D en PRIMERA PERSONA.
- 60 jugadores inteligentes y despiadados, cada uno con sus propios estilos de lucha, armas, y estadísticas.
- 20 arenas distintas, desde fábricas industriales, barcos, cavernas subterráneas y callejones urbanos.
- Posibilidad de conexión a red (hasta 4 jugadores), con opciones de Inteligencia Artificial.
- Niveles en 3D de auténtico realismo.
- Gran variedad de armas: granadas, misiles, bombas radiactivas,...
- Animación de los personajes realizada con el sistema Motion-capture.
- Sonido atmosférico persistente, que aumenta la tensión del juego.







¡YA A LA VENTA!

PC CD ROM





Arcadia Software, S.A.
P° de la Castellana, 52 - 6ª Planta - 28046 MADRID
Tf. (91) 561 01 97 Fax: (91) 562 75 05



© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. SCI es una marca registrada de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd es una subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. Todas las marcas registradas están reconocidas. E&OE.



Mercado Negro

La compañía Interplay ha firmado un acuerdo puntual con Acclaim para la distribución de una línea económica denominada "blackmarket", en CD–ROM. De momento salen cinco títulos, todos con caja especialmente diseñada para la serie y sus correspondientes manuales, a un precio de 2.990 pesetas. Esta primera entrega constará de Dungeon Master II –secuela de uno de los más populares juegos de rol de principios de la década–, Warcraft: Orcs & Humans –precursor del juego de estrategia más esperado en castellano–, Cyberia –trepidante acción futurista con sonidos en sistema Dolby–, Descent –todo un clásico 3D con movimiento en 360º–, y NBA Jam T.E. –con 27 equipos y más de 120 estrellas de la liga americana–.

Nuevos acuerdos de distribución

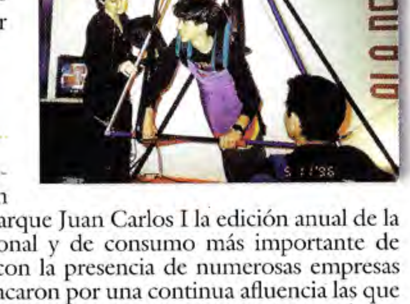
La compañía Virgin IE España ha llegado a varios acuerdos con diversas empresas para la distribución de cuatro nuevos sellos. En primer lugar, las firmas Simon & Schuster y Viacom, anteriormente distribuidas por CIC, han pasado ahora a formar parte de la sólida línea de producto de Virgin, con futuros lanzamientos como Aeon Flux o los títulos de la serie Beavis & Butthead. Así mismo, y como acuerdo a nivel nacional, Interplay ha decidido que tras la desaparición de CIC Interactivo su distribución será realizada por Virgin, lo que sumará una buena cantidad de títulos a los numerosos lanzamientos previstos por la distribuidora. Por último, y no menos importante, una de las desarrolladoras más importantes de Estados Unidos en cuanto a juegos de rol y estrategia se refiere, también ha elegido a Virgin para la distribución de sus productos. Sir Tech, creadores de la serie de juegos Wizardry, lanzará en España a través de Virgin los títulos Wizardry Gold, Wizardry Nemesis y Jagged Alliance: Deadly Games en próximas fechas.



Academia de "trekies"

Interplay prepara en sus estudios un titulazo cuyo lanzamiento está previsto para marzo, y que hará las delicias de los numerosos "trekies" de nuestro país, llegando también a todo el público fiel de la serie Wing Commander. Se trata de Star Trek Fleet Academy, un gran proyecto en el que el jugador podrá entrar como cadete en la Academia de la Federación y crearse una sólida carrera hasta llegar a pilotar el Enterprise. El juego incluirá secuencias de vídeo con algunos de los protagonistas de la serie de televisión original: William Shatner, Walter Koenig y George Takei. La banda sonora está a cargo de Dennis McCarty, creador de la música de dos de las películas y las series Espacio Profundo 9 y La Nueva Generación. Nuevas naves y razas harán aparición en este título, un juego de combate espacial en 3D que atraerá a muchos jugadores al universo de Star Trek.





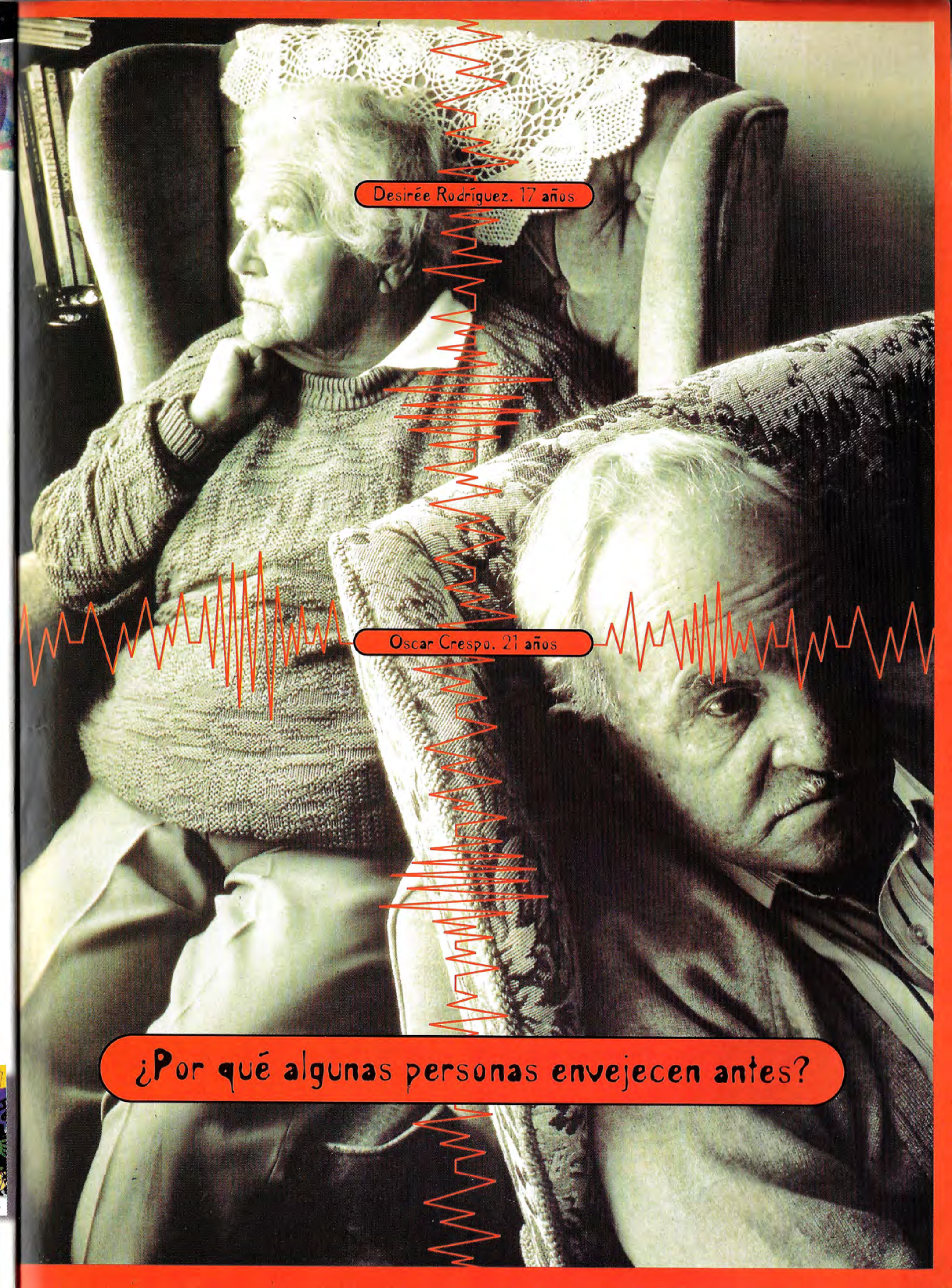
SIMO TCI

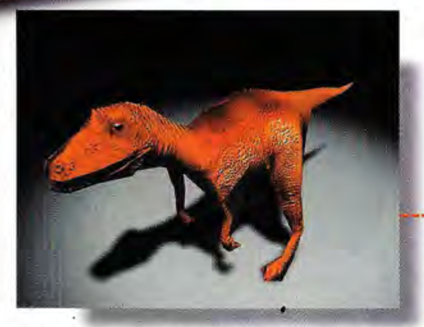
El pasado mes de Noviembre se celebró en el recinto ferial del Parque Juan Carlos I la edición anual de la feria de informática profesional y de consumo más importante de nuestro país. SIMO contó con la presencia de numerosas empresas del sector, entre las que destacaron por una continua afluencia las que expusieron en el pabellón 2, dedicado casi en exclusiva a juegos de ordenador. Proein, Erbe, Ubi Soft, Electronic Arts, Friendware, Coktel/System 4 y Anaya Interactiva estuvieron allí presentando sus próximas novedades para las Navidades. Presidiendo el centro del pabellón estaba el stand de América Ibérica, que contó con una gran aceptación del público asistente por ofrecer la posibilidad de jugar en diversas máquinas de realidad virtual.

Novedades Anaya Interactiva

Nada menos que ocho títulos interactivos completamente en castellano, constituyen los nuevos lanzamientos que Anaya ha puesto ya en el mercado con destino al joven público que siempre quiere aprender jugando. El Pequeño Samurai, Imo y el Rey, y Babá Yagá y los Gansos Mágicos forman parte de la serie "Los Cuentos del Abuelo Ratón", una línea especialmente dedicada a niños de 4 a 12 años que mediante cuentos populares de diversas nacionalidades, ofrece la posibilidad de participar en divertidas aventuras con las que se aprenderán muchas cosas. Para un público algo más joven, y dentro de la línea "Trampolín", saldrán Primeros Pasos (18 meses a 3 años) y Primer Ciclo (de 2 a 4 años), dos productos a través de los cuales los más pequeños se acercarán sin problemas al ordenador. Los personajes de la serie de dibujos animados Batman, se convertirán en objeto de los cómics animados que se pueden crear con Las Aventuras de Batman y Robin, un producto recomendado a partir de 5 años. Por último, Mi Castillo de Fantasía –perteneciente a la línea Imaginación y Fantasía–, y La Gran Aventura de las Palabras –de la línea Aprende con Horacio–, completan esta surtida gama de productos.




Desirée Rodríguez. 17 años
Oscar Crespo. 21 años
¿Por qué algunas personas envejecen antes?



Retorno Jurásico

La compañía de Spielberg, Geffen y Katzenberg, Dreamworks Interactive, está apostando muy fuerte en el mundo de los juegos. Tras finalizar The Neverhood Chronicles, esta compañía perepara Lost World (El Mundo Perdido) basado en el best-seller homónimo de Michael Crichton editado el año pasado. Mientras Spielberg rueda el film, Dreamworks prepara el juego para lanzarlos – en principio– de forma simultanea. El Mundo Perdido contará con un mundo 3D increíblemente realista por el que gigantescas bestias modeladas a partir de sus esqueletos camparán a sus anchas. A pesar de tratarse de una fantasía con criaturas extinguidas, las leyes físicas que se aplican en el día a día real también imperarán en el desarrollo de esta aventura de acción, por lo que no tendremos que pasarnos el día adivinando qué pretendía el creador del juego poniendo un árbol en determinado punto. A cargo del proyecto está Seamus Blackley, quien en su día hizo realidad Flight Unlimited.

Novedades Proein

Amén de Rescue Air 911 –un accesorio para Flight Simulator que reproduce un accidente aéreo en una ciudad donde el jugador tendrá que llevar a cabo la operación de rescate– y Steel Panthers Campaign Disk –3 nuevas campañas y 35 escenarios para el conocido juego de estrategia–, Proein prepara el lanzamiento de dos líneas económicas: Power Plus, de Microprose, con los títulos 1942, Colonization, Fleet Defender, Fields of Glory, UFO: Enemy Unknown, Transport Tycoon + World Editor, a un precio genérico de 1.995 pesetas; y la línea Kixx, del grupo Eidos, que incluirá Firestorm: Thunderhawk 2, Flashback, Links 386, Rise of the Triad, Street Fighter II, Terminal Velocity y Under a Killing Moon. El precio de esta última está aún por confirmar.



Hardware de vídeo

Ubi Soft lanza al mercado dos productos que convierten la señal de salida de vídeo del PC a diversos formatos compatibles con varios sistemas de imagen. Maxi Converter y Maxi Converter Pro ofrecen la misma calidad de señal de salida hacia vídeo, televisión o cualquier sistema de imagen, y la única diferencia entre ambos es la cantidad de salidas que tienen. Ambos dispositivos son compatibles con Windows 3.1 y 95, y poseen controles de brillo y color, filtros de señal y soportan resoluciones de hasta 800x600 en 16 millones de colores, simultaneando la imagen del PC con otra pantalla. Para más información, llamar al teléfono (93) 589 5720.

Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Descent to Undermountain	
Interplay	02/97
Iron & Blood	
Acclaim	02/97
Killing Time	
3DO	02/97
Koala Lumpur	
Broderbund	02/97
Monopoly	
Hasbro	12/96
POD	
Ubi Soft	02/97
Ravage DCX	
Rainbow Studios	01/97
Red Baron 2	
Sierra	03/97
Shivers 2	
Sierra	03/97
Zoiks	
Ocean	03/97

Teletipo

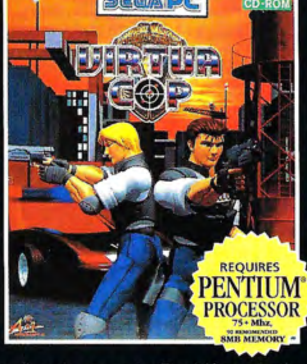
Las novedades de la línea White Label de Virgin este mes son Navy Strike –simulador de vuelo de Empire–, a un precio de 1.990 pesetas, y The 11th Hour –el juego maldito de Trilobyte–, a un precio de 2.990 pesetas–.

La serie Golden Line ofrece este mes los títulos Actua Soccer –el juego de fútbol de Gremlin–, y Jungle Strike –también de Gremlin, un título de estrategia cuya acción transcurre tras la Guerra del Golfo–.

Parece que por fin Warcraft 2: Las Mareas de la Oscuridad, saldrá en castellano a lo largo de este mes de Diciembre tras solucionarse los problemas que había con Blizzard para la edición de este título.

Larry 7 se retrasará unas semanas debido a la apuesta de su distribuidora, Coktel, por la localización de productos al castellano. Aunque la edición inglesa saldrá en breve, la española tardará un poco más.



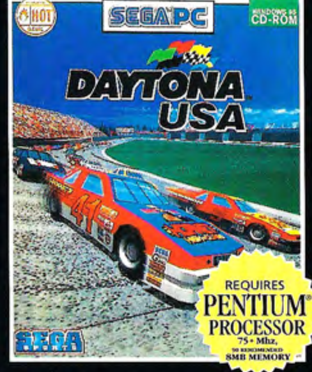




Respira hondo y empieza. Eres un duro policía con licencia para matar. Tu misión es simple: acabar con el más poderoso sindicato dedicado al contrabando de armas. Los enemigos siempre te acechan y los escenarios en 3D por los que te mueves son de una realidad tan sombrosa, que será fácil quedarse bloqueado. Reza lo que sepas. **VIRTUA COP EN OCTUBRE.**

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales con texturas y zooms de cámara • 3 impresionantes escenarios con diferentes niveles de dificultad • Instalación Plug and Play • Modo de dos jugadores para combatir el crimen en equipo.





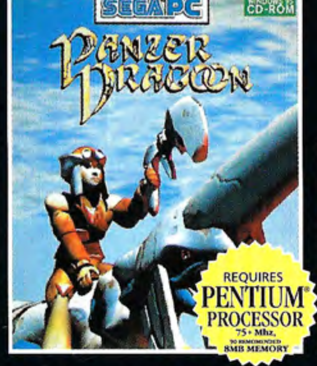


Piénsatelo dos veces antes de empezar. Porque a más de 300 Km. por hora, te verás sumergido en la más arriesgada carrera de Nascar que jamás hayas imaginado. Y no pierdas de vista tu retrovisor. Porque cuando empieces a ganar posiciones, tu coche puede estar tan machacado... que acabarás en boxes.

DAYTONA U.S.A. EN NOVIEMBRE.

Conversión directa de la máquina recreativa original • Gráficos poligonales y texturizados que te harán sentir toda la emoción del Nascar • Desarrollado por AM #2, la mítica división de programación de Sega • Instalación Plug and Play • Choques, derrapes, vuelcos, entradas en boxes... ¡Es lo más cercano a la realidad!







Si existe una misión imposible... es esta. Eres un cazador y te has quedado sólo porque acaban de fulminar a tu compañero. Y en ese estado de desesperación, presencias una terrible batalla entre dos jinetes a lomos de sus dragones. Uno de ellos cae herido de muerte y te hace heredero de su última voluntad: nada más y nada menos que salvar el mundo. Que la fuerza, la moral, la suerte y la providencia... te acompañen. **PANZER DRAGOON EN DICIEMBRE.**

Cuatro ángulos de cámara que te permiten cubrir 360 grados de visión reales en tiempo real • Arcade de acción repleto de enemigos y que transcurre por escenarios hiperreales • Gráficos poligonales y texturizados totalmente tridimensionales • El título con el desarrollo más cara de la historia de los videojuegos ya disponible para tu PC • Instalación Plug and Play.





www. sega-europe.com



The Neverhood Chronicles



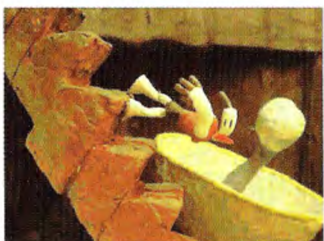
Tres grandes monstruos de la industria multimedia se han unido para crear un nuevo sello cuyo primer proyecto ya ha salido al mercado internacional y que está a punto de salir en nuestro país en próximas fechas.

Toneladas de plastilina

Steven Spielberg, David Geffen y Jeffrey Katzenberg son los nombres de los tres socios de esta super-compañía cuyo campo de acción, además del cine, la música y la televisión, abarcará la producción de productos interactivos en general, entre ellos juegos para ordenador y consola. El núcleo del equipo que ha desarrollado The Neverhood Chronicles (que han tomado el mismo nombre de su primer juego), consta de ocho personas que cuentan en su haber títulos como Earth Worm Jim 1 y 2, Aladdin para Genesis, Spiderman 32x, Jurassic Park para Genesis, y Jungle Book para SNES. A título anecdótico, uno de ellos es primo de la conocida cantante Madonna.

Cabe esperar que si un grupo de semejante reputación se reúne alrededor de una mesa para crear un proyecto interactivo, se trate de algo totalmente espectacular repleto de efectos especiales, una banda sonora impresionante y por supuesto, que funcione exclusivamente para Windows 95. De todo ello, sólo lo último es cierto tal y como demuestra el juego.



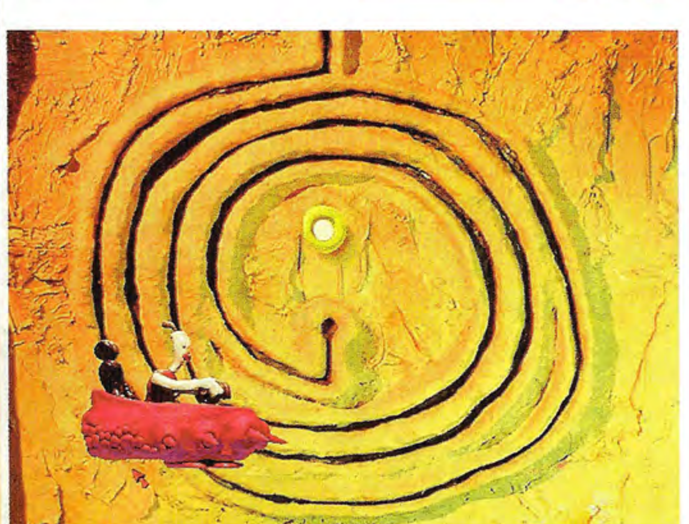








The Neverhood Chronicles
Editor: Dreamworks/Microsoft
Distribuidor: ERBE



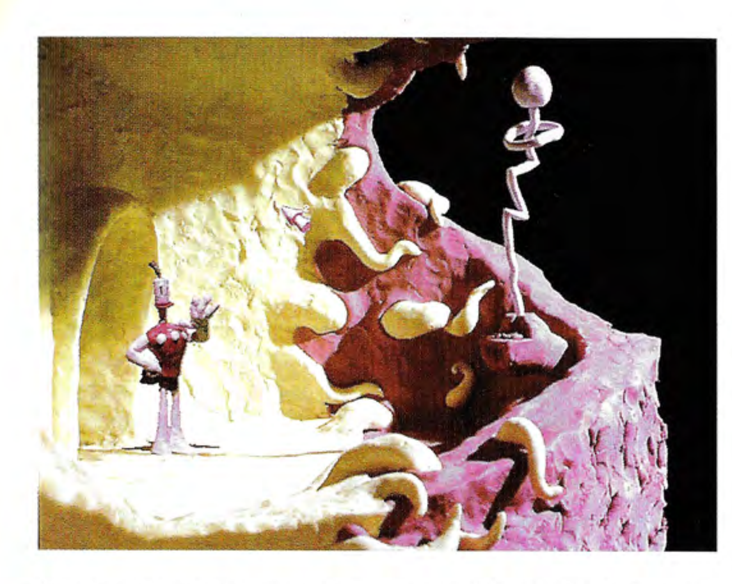
Clásicos de la animación

En cuanto a los efectos especiales, en realidad no existen porque The Neverhood Chronicles es un juego creado a partir de secuencias de animación rodadas en un mundo de plastilina, recuperando las técnicas de antiguos y modernos cineastas que filmaron películas desde King Kong hasta Pesadilla antes de Navidad. Acción, parada, siguiente movimiento, acción, parada, repetición infinita del mismo proceso una y otra vez para animar un mundo que ocupaba más de 500 metros cuadrados y para el que fue necesario utilizar más de dos toneladas y media de plastilina.

The Neverhood Chronicles nació en 1988 como una colección artística de Douglas TenNapel, que constaba de 17 piezas representando una ciudad de plastilina. Siete años después, Douglas presentó a Spielberg la idea para un juego de ordenador, y al mago del cine le gustó la historia. Diseñado íntegramente en storyboards, se rodó imagen por imagen hasta montar una versión previa con la que se hicieron algunas pruebas. Aunque hubo serios problemas, quedó claro que el juego se podía hacer y que sería una gran título incluso sin un gran despliegue de medios comerciales.

El juego

El protagonista del juego, Klaymen, vive en una ciudad llamada



Neverhood, un pequeño vecindario con unos habitantes realmente muy peculiares. Aunque la filosofía de exploración y resolución de puzzles que caracteriza a este título podría recordar en un principio al clásico Myst, basta jugar unos minutos para notar que es muy diferente. La animación de los personajes y elementos de pantalla es soberbia, al igual que las secuencias cinemáticas que unen escenarios concretos, existiendo así una espectacular mezcolanza de entornos 2D y 3D.

El interfaz diseñado para The Neverhood Chronichles simplifica al máximo la interacción del usuario, ya que ni siquiera existe inventario: si Klaymen tiene que usar un objeto que haya encontrado para resolver un puzzle, lo hará automáticamente. Una flecha de plastilina es todo lo necesario para hacer cualquier cosa en Neverhood, un mundo en el que no se puede morir salvo en un lugar muy concreto y claramente marcado.

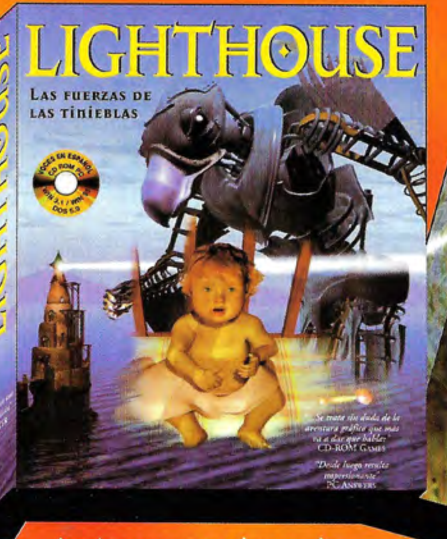
A lo largo del juego también encontraremos otros personajes con funciones y personalidades muy definidas, pero todos ellos quedan ahí para cuando analicemos en profundidad este título. Parece que no falta mucho tiempo para ello, pues según las previsiones de la distribuidora, The Neverhood Chronicles estará en las tiendas para la campaña de Navidad.



Pasión por la Aventura



Urban Runner es una aventura policíaca para la que necesitarás enormes dosis habilidad.



Atraviesa una puerta sobrenatural y penetra en un mundo lleno de inventos, descubrimientos... y maldad.



En los albores del siglo XXIV, una extraña nave es avistada en los límites del sistema solar.

SIERRA®

Si no encuentras estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.



COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid



MDK

Arriesgando mucho por haber sufrido innumerables retrasos este año, parece que por fin uno de los títulos más comentados y vendidos a las masas meses antes de su lanzamiento, va a ver la luz en enero. ¿Responderá el público a esta llamada después de Tomb Raider?

El hombre volador

Shiny, uno de los grupos de programación que desarrolla productos para Interplay, trabaja en estos momentos en su proyecto más ambicioso. Se trata de un juego de acción en 3D que combina vistas en primera y tercera persona poniendo al jugador en el papel de un extraño ser con una especie de paracaídas desplegable a voluntad. La misión es detener la cruel invasión alienígena que devasta el planeta a gran velocidad.







MDK
Editor: Shiny/Interplay
Distribuidor: Virgin





Con una nueva técnica de captura de movimiento real, MDK ofrecerá reacciones reales de los personajes a las diferentes situaciones. Una de sus principales características es la posibilidad de utilizar un yelmo con función de zoom para eliminar enemigos a distancia, lo que permitirá al jugador eliminar amenazas en potencia antes de que lo sean en realidad. En el modo normal se cubre un gran alejamiento del punto de vista, con lo que el protagonista podrá prepararse para hacer frente a situaciones que de otra forma le pillarían por sorpresa.

Para conseguir un formidable desafío a la habilidad del jugador, se ha implementado un sistema de inteligencia artificial que dota a los enemigos de complejas estrategias de ataque para no resultar monótonos, de forma que cada vez que se llegue al mismo sitio, y siempre dependiendo de la posición y acciones del jugador, los enemigos se comportarán de diferente manera.

Si bien MDK promete ser un muy buen juego y tener una elevada calidad, cabe preguntarse si no se verá algo oscurecido por la inminente aparición de Tomb Raider, de similares características y también muy adictivo.

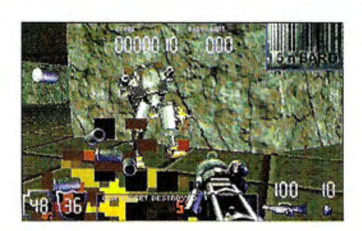


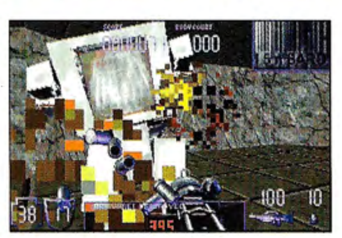
XS

Gladiadores del espacio

En el planeta Verida se celebra una competición de alto nivel a la que sólo los mejores han podido llegar. Se trata de matar o morir en 20 arenas diferentes que cubren escenarios desde fábricas indutriales a callejones urbanos, con trampas y lugares secretos desde los que acechar.

La regla de oro en el combate es que no hay reglas: todo vale. En un entorno 3D con movimiento e interfaz tipo Doom que combina plataformas y laberintos, más de 60 aspirantes al título –con personalidades propias y un sofisticado sistema de inteligencia artificial– acosarán al jugador. Las animaciones se han realizado con capturas de movimiento real, y se incluirá la opción de juego en red para cuatro jugadores. Como guinda al pastel, además de la potencia destructora de la amplia gama de armas que se pueden utilizar, XS incluirá un sistema de grabación que permitirá reproducir las escenas más salvajes.







Al igual que en las películas de romanos, esta nueva producción de SCI es un circo de gladiadores en el que el jugador luchará por su vida. Los leones y oponentes son ahora máquinas y robots infernales.

XS
Editor: SCI
Distribuidor: Arcadia

Pasión por la Simulación

Da órdenes a tu tripulación en desesperadas batallas de sigilo y habilidad.

COMMAND ACES of the DEEP
Para Windows® 95

¡Si alguna vez has soñado con conducir un coche de 700 caballos y tomar curvas a más de 200 Km. por hora, siéntate al volante de un bólido NASCAR¡

PAPYRUS NASCAR RACING 2
WARNING
EXPERIENCE THE RACING SIMULATION SO REAL YOU'LL NEED TO WEAR A HELMET!

SIERRA®

Si no encuentras estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid



Dragon Lore II



Quince años de experiencia de Cryo desarrollando juegos se culminan con una serie de proyectos entre los que se encuentra esta secuela, un prometedor cúmulo de tecnología y medios que pronto estará en las tiendas.

Que no se extinga la llama

Las Hordas de la Tierra de las Pesadillas se disponen a lanzar un ataque masivo. El Príncipe Dragón ha nombrado a Werner von Wallenrod Caballero del Dragón, pero un poderoso señor –largo tiempo enemistado con la casa de Wallenrod– no está dispuesto a transigir con este hecho y pone un grave inconveniente al nombramiento: Maracch, la montura de Werner, ha desaparecido.

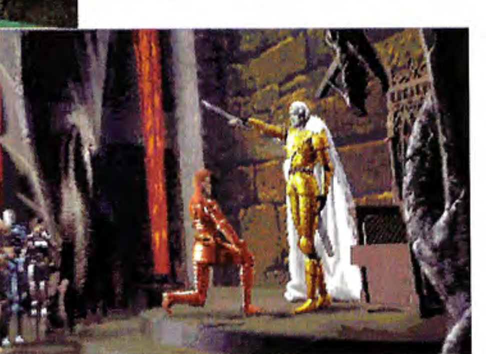




El objetivo primordial de Werner será localizar a su dragón, y quizá, con el ingenio y la habilidad necesarios para ganarse la confianza de sus guerreros y hacer honor al apellido Wallenrod, erigirse en líder de los Caballeros del Dragón. El Valle de los Sueños, donde Werner tendrá que comenzar su búsqueda, es un lugar peligroso repleto de extrañas criaturas. ¿Conseguirá hacer frente a los desafíos que encontrará en él? Dragon Lore 2 ofrecerá más de ochenta horas de juego, con una perspectiva en primera persona que combina espectaculares gráficos y animaciones 3D precalculadas y generadas en tiempo real. Los personajes también han sido modelados en 3D, y de los 60 que aparecen en el juego, 39 serán vitales fuentes de información para completar la aventura. Voces y banda sonora completan el título, donde además de vivir fantásticas aventuras, el jugador participará en arriesgados combates y justas.







Dragon Lore II
Editor: Cryo
Distribuidor: Erbe

SWIV

Retomando un clásico

Un helicóptero y un jeep son los protagonistas de SWIV, un trepidante juego de acción que ofrece treinta mapas tridimensionales con iluminación en tiempo real que componen un amplio mundo repleto de enemigos. Para generar los movimientos de ambos vehículos, SCI ha empleado toda la física aplicable a los mismos, consiguiendo con ello que el jugador obtenga una percepción real del combate.

Cuatro ambientes distintos –terrestres y extraterrestres–, proporcionan variedad a los escenarios que en conjunto cubren un terreno a escala de más de 600 kilómetros cuadrados. Hasta 100 objetos se moverán al mismo tiempo en la pantalla, y los enemigos no se limitan a esperar en un punto determinado a que llegue el jugador a por ellos. Aunque sea una reconversión de un antiguo título, probablemente creará muchos adeptos.





La reedición de clásicos de otros ordenadores y formatos está teniendo un especial auge en este último semestre del año. En esta ocasión se trata de un juego de acción que en su día fue editado para Amiga y Spectrum.



SWIV
Editor: SCI
Distribuidor: Arcadia

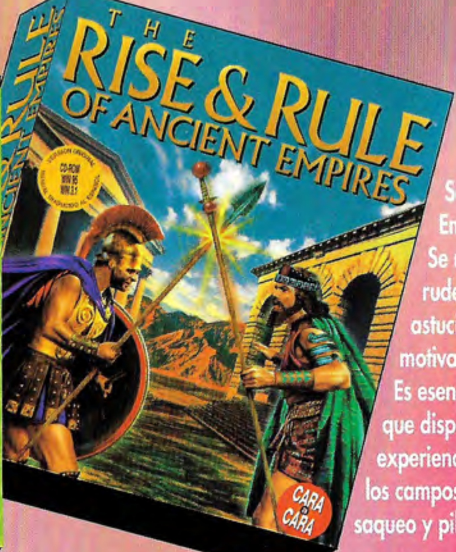
Pasión por la Estrategia

Establecida conexión bioderm...
Completada regeneración...
Detectada inestabilidad genética...

Prepárate para revivir las emociones de la Guerra Civil norteamericana. Ahora tienes la oportunidad de reconstruir seis de sus confrontaciones más decisivas.







Se busca Emperador. Se requiere rudeza, astucia, motivación. Es esencial que disponga de experiencia en los campos de saqueo y pillaje.

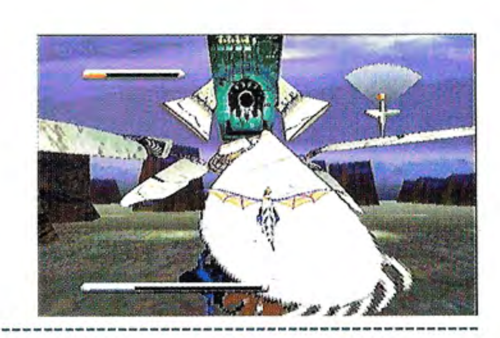

SIERRA®

Si no encuentras estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.


COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA
Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid



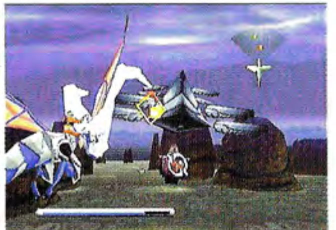
Panzer Dragoon



Miles de años después de la casi extinción de una próspera civilización humana, los supervivientes pugnan por subsistir en la encarnizada lucha contra sus propias creaciones rebeladas. Uno de ellos encuentra una débil esperanza en una olvidada torre.

El creador acosado

Años más tarde, el hombre combate ferozmente con las nuevas armas encontradas. Una partida de cazadores sufre un ataque de excavadoras, unas pequeñas criaturas que salen a la superficie para atacar a cualquier criatura viva. Uno de ellos emprende la persecución de la última excavadora y al adentrarse en un cañón descubre un almacén abandonado. En su interior, presencia una increíble escena: dos dragones se enfrentan en sin par combate.



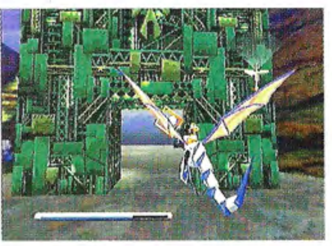




Panzer Dragoon
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

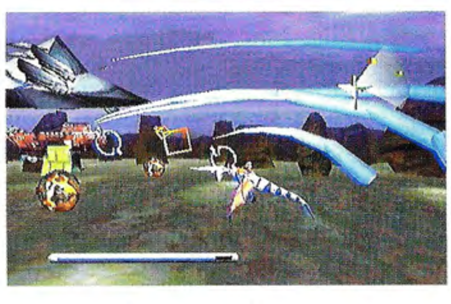


Aturdido después de la explosión resultante de la batalla, el cazador se encuentra de pronto cara a cara con tura. Involuntariamente investido como Jinete Celestial, el cazador debe encargarse de que el dragón enemigo y su jinete no lleguen nunca a la torre, pues la última advertencia del jinete moribundo fue "No deje... que el dragón vuelva a la torre... si lo hace... el horror de la antigüedad..."



Experimentos genéticos y máquinas mortales serán los enemigos del dragón azul y su jinete, una vasta horda que atacará desde cualquier punto alrededor del protagonista de Panzer Dragoon. Con posibilidad de giro completo y movimiento arriba y abajo, esta nueva conversión de Sega transcurre en un mundo tridimensional que dependiendo de la máquina, será en alta o baja resolución.





A primera vista el conjunto es impresionante, la calidad gráfica impecable y la promesa de adicción garantizada posee una gran solidez. Muy probablemente estemos ante uno de los mejores arcades de los próximos meses.









Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars

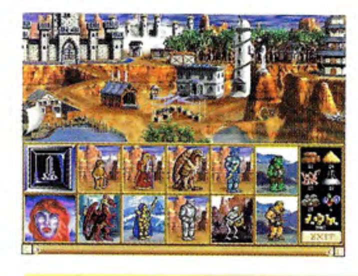
El retorno de los héroes

Muchos han jugado ya a la primera entrega de este título de estrategia que transcurre en un mundo de fantasía medieval, y quizá todos estén esperando ansiosamente la segunda parte. Según New World Computing, Heroes II tiene los mismo que el original y mucho más.

Entre las incorporaciones se encuentran una trama más profunda con posibilidad de jugar con los buenos o los malos, nuevos personajes como hechiceros o necromantes, gráficos renderizados más ricos y detallados que los originales, una opción multijugador actualizada para seis jugadores, misiones con múltiples objetivos en mapas mucho mayores, y toda una serie de nuevos monstruos, hechizos, eventos y artefactos.

Adicionalmente a las cuarenta misiones individuales, el jugador podrá también crear sus propios escenarios con un completo editor que además le permitirá modificar los existentes, en esta espectacular confluencia de fantasía, aventura y estrategia que será Heroes of Might and Magic II.

Los éxitos comerciales siguen dando pie a que se desarrollen secuelas que a veces quedan ensombrecidas por su predecesor, siendo las menos las que se colocan por encima del original. En este caso, parece que se superará todo lo anterior.



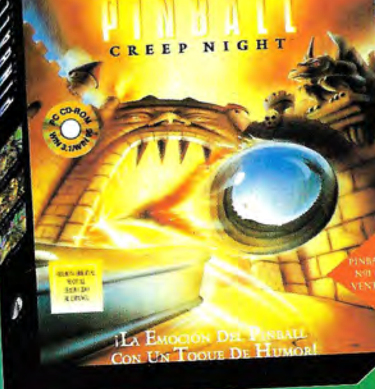


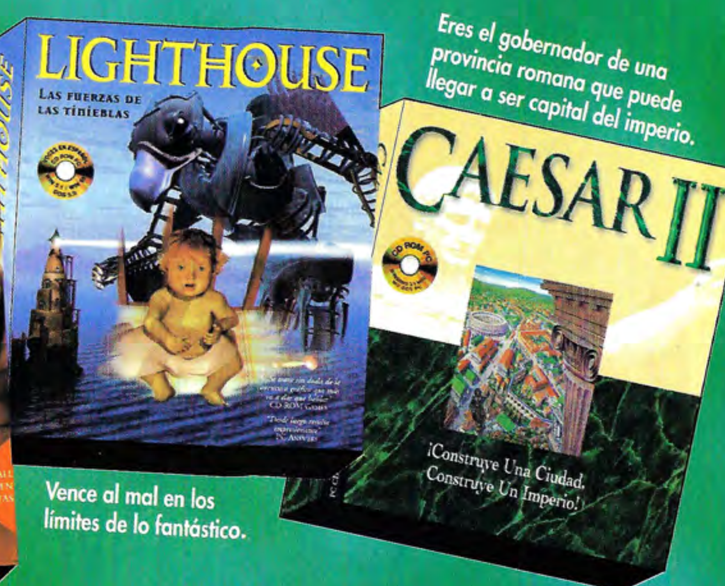


Heroes of Might and Magic II
Editor: New World Computing/3DO
Distribuidor: Proein

Pasión por SIERRA®







COKTEL EDUCATIVE MULTIMEDIA

S I E R R A ®

Si no encuentras estos productos en tu proveedor habitual, llámanos.

Avda. de Burgos, 9 - 1º Oficina 2
Tel. 383 26 23 Fax 383 24 37 28036 Madrid



Versailles



Para los ojos ajenos a la "de hecho" extinta monarquía francesa, quizás aquellos reyes no brillasen como el sol, pero no cabe duda alguna que el palacio de Versailles, la que fue residencia del monarca, lo hace aún con luz propia.

Versailles
Editor: Cryo
Distribuidor: Erbe

El retiro del Rey

A esta producción Cryo, podrían aplicársele algunas máximas recogidas por el refranero español tales como "no es oro todo lo que reluce", "la letra con sangre entra" –ambas a sensu contrario–, o "una imagen vale más que mil palabras". Estos tres conceptos recogidos por la sabiduría popular, alcanzan su punto ígneo en "Versailles", un programa que ha sabido conjugar la más moderna tecnología, con la historia, en un acertado matrimonio entre el pasado y el futuro cuyo fruto ha sido esta maravilla.

En definitiva, se trata de entrar en el palacio y explorarlo. Habitado por el rey y su corte, podrás deambular entre las salas empapándote de la rica historia francesa, llegando incluso hasta conversar con sus moradores. Guiados de la mano de la Asociación de Museos Franceses, todo sigue igual que hace siglos. El sosiego, la tranquilidad; ¡que nadie ose alterar la paz del rey!...





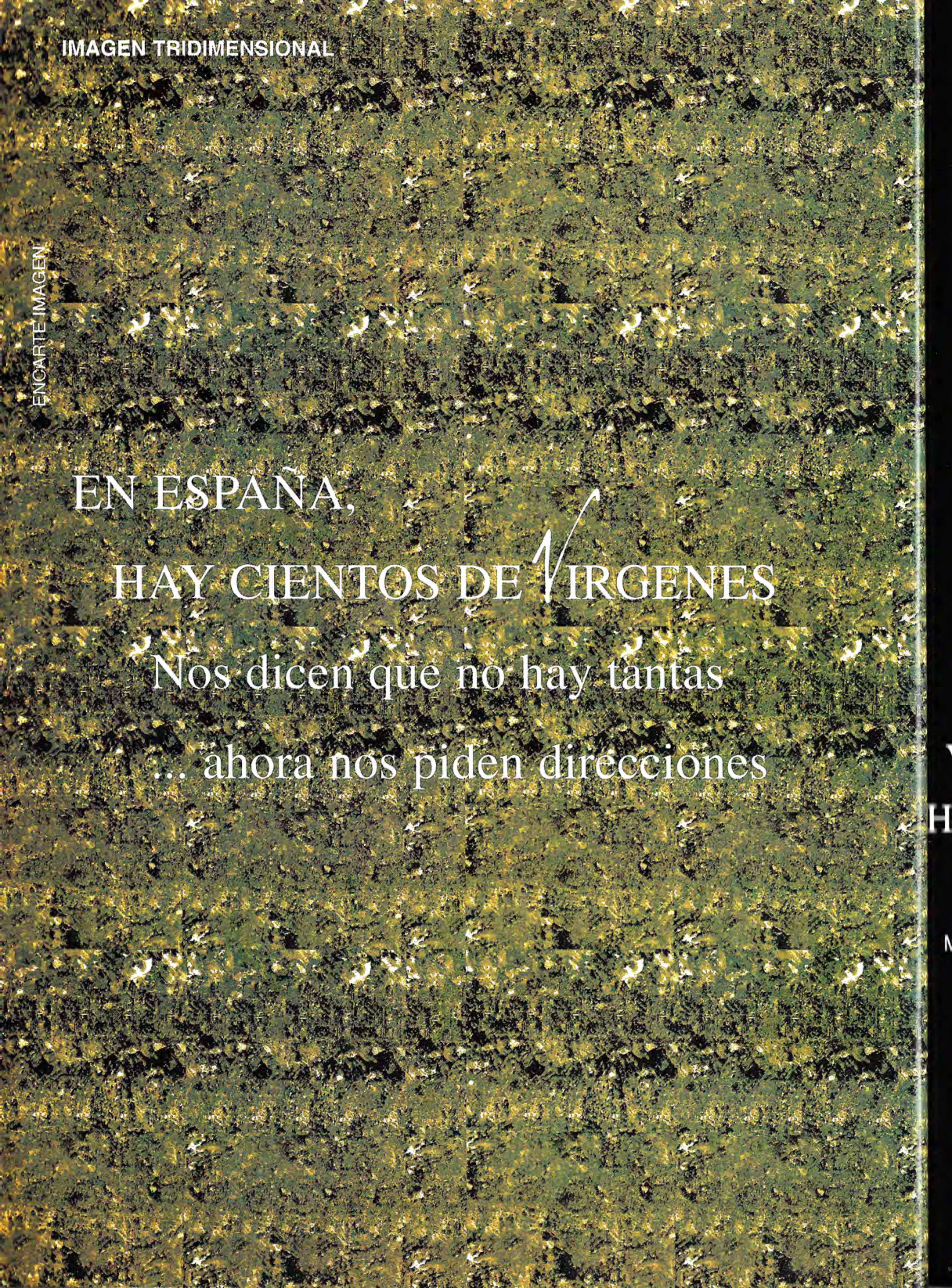


Dado el alto contenido documental y el rico archivo de imágenes en alta resolución –podrás recorrer las salas en 3D curioseando por cualquier rincón como si estuvieses físicamente en el edificio–, el juego posee diversidad de menús para el fácil acceso al conocimiento y las imágenes. Sazonado con un tinte de aventura gráfica que exigirá por tu parte diversas acciones, el interés por resolver las intrigas de la corte, te llevará adquirir un vasto conocimiento de las maravillas que encierra ese raro continente. Un largo paseo, que invita al usuario a deambular por las habitaciones o el exterior de Versailles a lo largo de veinticinco horas de juego amenizadas con cuarenta minutos de música barroca.

THUNDER
OFFSHORE







EN ESPAÑA,
HAY CIENTOS DE VIRGENES
Nos dicen que no hay tantas
... ahora nos piden direcciones



VIRGIN Interactive Entertainment España, S.A.
Hermosilla 46, 2ºD - 28001 Madrid. Teléf.: (91) 578 13 67

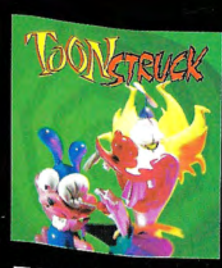
Más información en siguientes páginas



SHATTERED STEEL



C.& C.-RED ALERT.



TOONSTRUCK





La Pantera Rosa en Misión PeligRosa

Uno de los personajes más populares de los 70 llega al PC en una producción para jóvenes jugadores de todo el mundo. La Pantera Rosa es el jefe de campamento de verano con unos niños muy especiales: los hijos de los embajadores de 6 paises.

Un felino detective

Pero una pervertida mente ha puesto un maquiavélico plan en marcha, y la Pantera Rosa tendrá que ocuparse de conseguir desvelar una compleja trama tras la que se esconde una auténtica revelación. Las dotes detectivescas de jugadores de cualquier edad serán puestas a prueba, ya que si bien el humor y la dificultad son aceptables para los más jóvenes, el reto propuesto por el juego también podrá desafiar a más de un adulto.



Cuarenta horas de juego para atravesar seis países con más de veinticinco escenarios, donde se podrá encontrar a unos 150 personajes que representan las culturas y estereotipos de cada lugar al que viaje la Pantera Rosa en su misión secreta.

Puzzles y rompecabezas se combinan es esta divertida aventura gráfica que saldrá totalmente en castellano.

La Pantera Rosa en Misión PeligRosa
Editor: Wanderlust Interactive
Distribuidor: Anaya Interactiva/ Erbe

Blood & Magic

La gran madre del rol, TSR, ha licenciado a Interplay uno de sus más conocidos universos: los Reinos Olvidados. Novelas de fantasía y juegos de rol se mezclan en este nuevo título de estrategia que no tardará en salir al mercado.

Bienvenido a los Reinos Olvidados

Los Reinos Olvidados son un universo de mundos y reinos en continua lucha. Vastos y poderosos ejércitos se enfrentan liberando todo el rencor largo tiempo enterrado, empleando para ello acero y magia. La sangre de todos los bandos surca los campos como una gigantesca y macabra ola que lo arrasa todo a su paso.

Blood & Magic llevará al jugador a uno de estos mundos, y con la facción elegida, éste tendrá que combatir en las quince regiones más conocidas de cinco de los Reinos Olvidados. Junto al bien o al mal, los ejércitos de clérigos, gárgolas, guerreros o golems se desplazarán por amplios campos de batalla en busca del enemigo o el objetivo necesario para cumplir su misión.

Con una vista superior y veintiocho criaturas diferentes que controlar, Blood & Magic será un juego de estrategia que creará nuevos adeptos a la fantasía, ya que aunque venga sin demasiada aureola a su alrededor, será de esos escasos juegos cuyo éxito se base en el boca a boca.









Blood & Magic
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

COMMAND & CONQUER
RED ALERT

JUEGO DE ORDENADOR EUROPEO DEL AÑO
ELEGIDO POR LA PRENSA EUROPEA DE JUEGOS DE ORDENADOR



Command & Conquer Red Alert es una marca registrada de Westwood Studios Inc.
© 1996 Westwood Studios, Inc. Todos los derechos reservados. Virgin es una Marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. (P) 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europa) Limited.
Todos los derechos reservados.

Westwood STUDIOS



IMAGEN TRIDIMENSIONAL

...ESTABA MUY CLARO.

EL. SOPORTE TECNICO
(91) 578 13 67

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla. 46 2° D - 28001 MADRID
En Internet: http://www.virgin.es

COMPUTER
GAMING WORLD

PRESENTA



Participa en
una aventura
sin límites ...



... traspasando
la frontera
del tiempo

Time Passenger es una serie de 6 aventuras gráficas en CD-ROM,
INDEPENDIENTES E INEDITAS, que has podido conseguir GRATUITAMENTE
y en EXCLUSIVA, en COMPUTER GAMING WORLD
con una extraordinaria calidad audiovisual en
una aventura sin límites.

No esperes más, sumérgete en un
apasionante viaje a través del tiempo en:



Vive una sorprendente aventura
viajando por diferentes
épocas del tiempo
para desvelar los secretos del
ARCA DE LA SABIDURIA



GRAN SORTEO FINAL

EN ESTE NUMERO DE DICIEMBRE DE COMPUTER GAMING WORLD, PODRAS GANAR DOS FABULOSOS PREMIOS:

250.000 PESETAS Y UN FASCINANTE VIAJE AL CARIBE PARA DOS PERSONAS

PARA ELLO SOLO TIENES QUE ENVIAR LOS SEIS TESTIGOS QUE HAN IDO APARECIENDO A LO LARGO DE LA PUBLICACION DE TIME PASSENGER, JUNTO CON EL CUPON QUE ENCONTRARAS EN ESTA MISMA PAGINA , A LA SIGUIENTE DIRECCION:

COMPUTER GAMING WORLD
AMERICA IBERICA
CONCURSO TIME PASSENGER
C/ MIGUEL YUSTE, 26. 28037 MADRID



SOLICITUD DE NUMEROS ATRASADOS

Recuerda que si algún mes no has podido conseguir tu juego, lo puedes pedir utilizando para ello la página de solicitud de números atrasados que encontrarás en cada número de Computer Gaming World.



Prehistoric Adventure

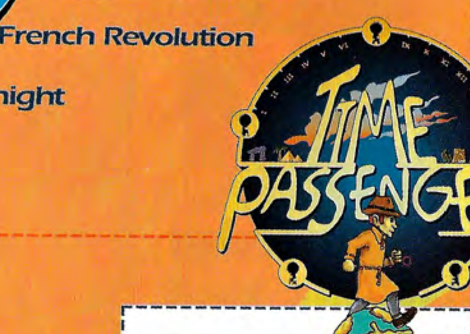
Egyptian Quest

Medieval Knight

French Revolution

Far West

Final Duel



Cupón de participación SORTEO FINAL

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono ( ) ....

TESTIGO Nº 6



Envíalo junto con los otros 5 testigos.





Una sátira animada

Toonstruck

Resulta muy difícil dentro del campo de las aventuras gráficas conseguir hacer algo que resulte original, llamativo y poderosamente atractivo... sin embargo justo eso es lo que nos ofrece la primera aventura gráfica desarrollada íntegramente por el nuevo equipo interno de Virgin Studios, Burst.

Primero fue "¿Quién engañó a Roger Rabbit?", y más tarde "Cool World". Ambos títulos, películas de cine. Ahora llega Toonstruck, elevando enormemente el listón humorístico y ofreciendo una calidad de imagen y producción muy superior a lo que se podía esperar en un juego de ordenador. Tan sólo hay unos minutos de secuencias de vídeo para presentar el juego, y a continuación, llega la desbordante locura de los dibujos animados con Christopher Lloyd en el papel principal.

De esta forma se sigue el concepto original que Spielberg diseñó para Roger Rabbit, pero se traspasan algunas fronteras que Virgin suele cruzar con frecuencia por un motivo u otro para realzar el atractivo de sus productos. En este caso, el sentido del humor que caracteriza a Toonstruck de principio a fin, está acentuado por una hilarante carga explosiva de comedia adulta que no hay que confundir con algo más suave, a pesar de tratarse de dibujos animados.



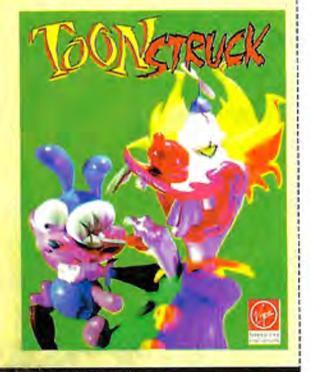
Un bloqueo creativo

Andrés Truído –interpretado por Christopher Lloyd (Regreso al Futuro, Roger Rabbit)– es un dibujante de animación que trabaja para una importante compañía de televisión, haciendo una exitosa serie llamada "Flafy Flafy Ban Ban", en la que unos peludos conejitos viven maravillosas aventuras tan babosas como las de "Mi Pequeño Pony" y otras series infantiles similares. Su jefe, Arsenio Ricino, le encarga de un día para otro que cree una nueva serie llamada "Flafy y sus Amigos". Si Andrés no lo hace, estará despedido.

El pobre dibujante atraviesa un mal momento, y de hecho, estaba bloqueado antes de recibir este nuevo encargo. Mientras se sienta ante su mesa de dibujo intentando estirar el cerebro lo más posible, el sueño se apodera poco a poco de él... De pronto un trueno le arranca de los brazos de Morfeo, y el televisor de su estudio empieza a poner imágenes raras en pantalla. Andrés se acerca medio dormido al aparato, y sin saber cómo, un rayo sale de la tele y se ve sumergido en un fantástico túnel que termina en un extraño mundo animado poblado por sus propias creaciones.

El hombre y su creación

Allí conoce a Flux Tarambana, un peculiar personaje tremendamente sarcástico que posee la habilidad de transformarse en casi cualquier cosa. Flux es una de las creaciones frustradas de Andrés, ya que nunca le han permitido introducirlo en sus series. Con Flux a su lado, co-



Toonstruck

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 30 Mb de disco duro libre, SVGA Vesa, CD-ROM 2x, ratón, MS-DOS 5.0, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Burst/Virgin
Distribuidor: Virgin

El juego está acentuado de principio a fin por una hilarante carga explosiva de comedia adulta

noce al Rey Hugo, quien le propone devolverle al mundo real si termina con la amenaza del Conde Nefastus.

El Rey Hugo explica a Andrés que el mundo animado está dividido en tres zonas: Malevolandia –dominio de Nefarius habitado por degenerados y sádicos personajes–, Contentilandia –reino de Hugo donde los personajes de la serie Flafy Flafy Ban Ban hacen el bobo todo el día–, y Loquilandia –tierra natal de los más locos y divertidos personajes de Andrés–. Nefastus ha creado una terrible máquina voladora que dispara unos rayos que transforman todo lo que tocan en malo y pervertido, y la está utilizando para expandir sus dominios.

Con esta difícil misión que en realidad no le apetece lo más mínimo, Andrés se prepara para adentrarse de lleno en el mundo de su imaginación, una explosiva combinación de personajes muy diferentes que poseen en su mayoría un sádico en su fondo.

Sarcasmo para adultos

Una de las características más sobresalientes de Toonstruck es lo hilarante que llega a ser en numerosas ocasiones, haciendo uso de fuertes contrapuntos que yuxtaponen situaciones de violencia gratuita o grosería supina –siempre dentro de unos límites aceptables por cualquier adulto teniendo en cuenta que se trata de dibujos animados– con escenas tan ñoñas que no cabe menos que reírse de lo ridículo y absurdo de la situación.

Buenos ejemplos de lo primero, son las escenas en que un jugador de bolos embutido en un tutú dispara una bola utilizando el trasero, o bien cuando el perro y el gato de la tienda de artículos de

Desdoblamiento de personalidad

Cada vez que el malvado Nefastus toca con su rayo a cualquier criatura o tierra de Toonstruck, éstos se transforman en una perversión de lo que eran originalmente. Así, la Vaca Marga y la Oveja Poli se convierten en el Ama Marga y Castigadora Poli, con un "look" sado-maso muy auténtico y sorprendente. Mientras Ama Marga está atada a una rueda de la fortuna, Castigadora Poli se ocupa de ella como se merece. Atrás quedaron las obsesiones por producir mantequilla y lana, atrás quedaron los tiempos de armónica y pacífica convivencia. Ahora sólo importa castigar y ser castigada.



Ahorra 500 pta.
consigue 3 juegos por el precio de uno

PACK 3X1 ERBE

A IV NETWORKS + DARK FORCES + PRISIONER OF ICE

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE COMPUTER GAMING WORLD

VALE DESCUENTO DE 500 PTA. EN EL PACK 3X1 DE ERBE

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
Código Postal .... Teléfono ....
Forma de envío contrarreembolso: Correo ❑ Agencia de Transporte ❑

A IV NETWORKS + DARK FORCES + PRISIONER OF ICE

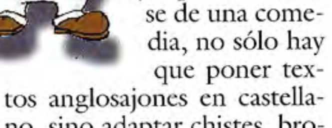
Promoción válida, entregando este vale, hasta el 31/12/96 o fin de existencias.

SUPER PRECIO 7.990 7.490 AHORRATE 500 PTA.

Promoción válida en todos los Centro Mail (ver últimas páginas de la revista); o por correo enviándolo a: Centro Mail • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid

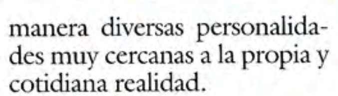
CENTRO MAIL

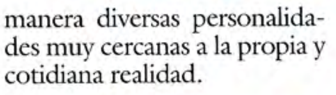


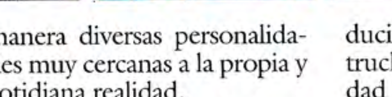


broma Wacme, realizan demostraciones prácticas de sus productos a Andrés, con resultados altamente mortales para ambos dos. El contrapunto de esto es, por ejemplo, la Vaca Marga, deprimida en su establo porque le falta una pieza a la máquina de hacer mantequilla, con lo que todas las bellas criaturas de Contentilandia se quedarán sin desayunar tostadas.

Los dos diseñadores de Toonstruck y sus cinco guionistas, han sabido elucubrar diálogos, situaciones y escenas tan brillantes que será difícil decir lo mismo de otros títulos similares en este aspecto. Esto ha supuesto un enorme ingenio y una elevada dosis de creatividad humorística, elementos bastante difíciles de encontrar hoy día. La traslación de todo ello al juego no viene dada únicamente por diálogos y situaciones, sino por unos cuarenta personajes auténticamente divertidos y perfectamente definidos en sus dos vertientes, obteniendo de esta manera diversas personalidades muy cercanas a la propia y cotidiana realidad.









Traducción y doblaje

Es a la hora de traducir un título como Toonstruck cuando se nota la calidad de algunos traductores de este sector, ya que tratándose de una comedia, no sólo hay que poner textos anglosajones en castellano, sino adaptar chistes, bromas y nombres. Evidentemente resulta prácticamente imposible que todo sea perfecto, pero se nota el esfuerzo realizado para este juego y el resultado es excelente.

Una vez traducidos los diálogos y textos de pantalla, se inició el proceso de doblaje en los estudios españoles que más medios técnicos poseen –Sincronía–, un denso trabajo que supervisó íntegramente una de las diseñadoras y creadoras de los diálogos de Toonstruck: Jennifer McWilliams. Treinta y cinco actores acudieron a las diferentes sesiones durante casi un mes, y dirigidos por Jennifer y el equipo técnico de los estudios, consiguieron los magníficos resultados que se pueden ver en el producto final. Hay que hacer mención una vez más a la fuerte apuesta de Virgin por la localización al castellano de sus productos, ya que Toonstruck ha sido con diferencia el doblaje más caro de la historia de los juegos de ordenador en este país, debido a la calidad y profesionalidad de actores, técnicos y estudio.







Las animaciones y los fondos

Dando por hechos los procesos de diseño, guión y programación, queda al final el apartado gráfico, que es el que al fin y al cabo entra por los ojos cuando se juega. Las ilustraciones de fondo son geniales, y representan un mundo que gráficamente se asemeja mucho a los de Roger Rabbit y Cool World. Hay un total de 70 fondos sobre los que transcurre la acción, y para las escenas de animación se han creado más de 40,000 "fotogramas" prefijados anteriormente en los storyboards mediante pequeñas secuencias que después se multiplicaron hasta alcanzar tamaña cifra de imágenes.

Los dibujos animados y los personajes también tienen el mismo aire que los que se podían ver en las películas anteriormente mencionadas, si bien posee un cierto toque distintivo que los hace específicos de la atmósfera de Toonstruck.

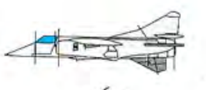
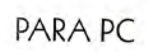
Treinta y cinco actores participaron en el proceso de doblaje del juego al castellano

Ardua postproducción

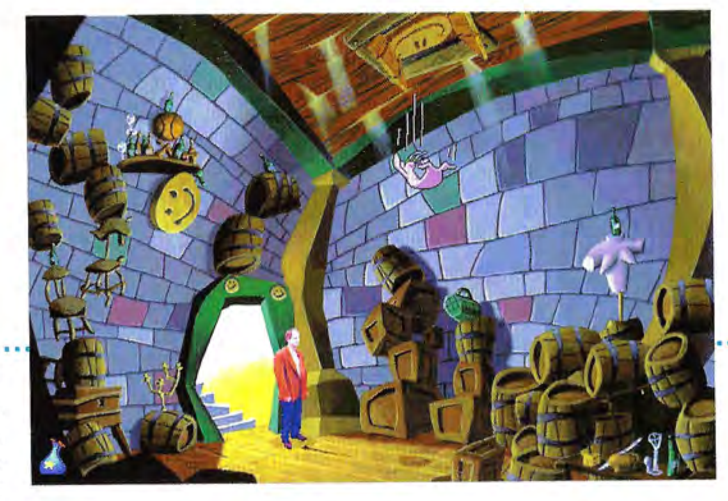
Al margen de los procesos de diseño, guionización y programación, la realización de Toonstruck ha llevado dos procesos paralelos en el apartado de imagen que en postproducción se han combinado para dar como resultado las imágenes que se pueden ver en el juego. Por un lado, se filmaron todas las secuencias con Christopher Lloyd sobre una pantalla verde, que

DRAGON'S WORD

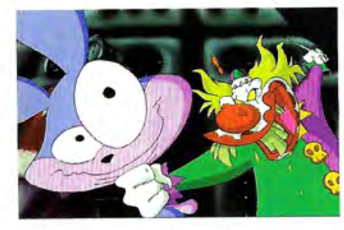
C/ Lago de Constanza,10 MADRID 28017 TLF: 377 32 06

 PASATE ESTAS NAVIDADES POR "DRAGON'S WORD"  , VEN A VER LOS NUEVOS JUEGOS QUE TENEMOS  , CON MÁS Y MEJORES AVENTURAS 
CON LOS PRECIOS MÁS REDUCIDOS  , LOS GRÁFICOS MÁS ALUCINANTES 
LAS ARMAS MÁS INCREIBLES  . SI DE VERDAD TE GUSTAN LOS JUEGOS PARA PC  ; LA EMOCION  , LA ANGUSTIA  , EL TERROR 
Y REVENTAR DE ADRENALINA  , VEN A !! DRAGON'S WORD ¡¡ 
TAMBIEN MANDAMOS TUS JUEGOS POR CORREO  ; PIDE NUESTRA LISTA GRATIS.
TE ESPERAMOS ......  NO TE OLVIDES..... 



permite una óptima combinación de la imagen real con los dibujos animados. Gracias a la profesionalidad del actor, este rodaje no duró más que un par de semanas, ya que se sentía como pez en el agua después de haber trabajado en "¿Quién engaño a Roger Rabbit?". Algunas de las escenas se rodaron sobre falsos decorados para proporcionar una referencia a la hora de montarlas sobre los dibujos.



Además de rodar las secuencias de vídeo, se montaron las animaciones utilizando dos estudios con los que Virgin trabaja habitualmente, y se implementaron sobre los escenarios para que restase únicamente "pegar" a Christopher Lloyd sobre la imagen. Éste último paso, ya en postproducción, se llevó a cabo sorprendentemente con un software español denominado Jaleo, que según la responsable del proyecto en Estados Unidos, ofrece unas prestaciones y una versatilidad ideales para trabajar con esta clase de diseños.

El resultado final es una integración perfecta del actor sobre los dibujos, de forma que la interacción entre los personajes parezca tan real como si se tratase de una película con seres de carne y hueso.



Un balance complicado

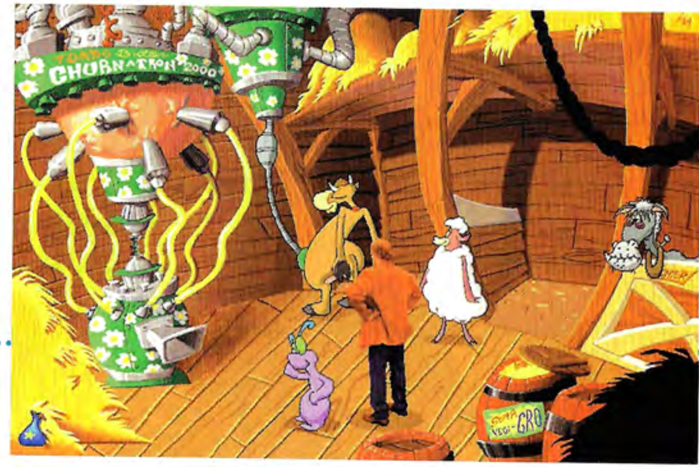
La dificultad de Toonstruck, exagerada hace unos meses, ha sufrido constantes cambios, evoluciones y retrocesos a lo largo de los últimos meses. En un principio no había un equilibrio adecuado entre unas tareas y otras, pero por fin se logró dar con un punto de uniformidad estable que a pesar de todo, entraña un nivel de dificultad medio–alto.

Aunque básicamente se trata de hablar con personajes, conseguir objetos y usarlos en determinados lugares, y resolver algunos puzzles (qué aventura no), el camino que el jugador ha de seguir para hacerlo es sumamente intrincado y retorcido, con lo que sin llegar a extremos duros, se consigue una jugabilidad aceptable y una cantidad de horas de juego que se corresponde con lo que cabe esperar de una buena aventura gráfica.

El truco es...

Para librarte de Jim, el bulldog campeón del gimnasio, tienes que conseguir que la Vaca Marga pueda fabricar su mantequilla, con lo que obtendrás un poco de unto. Ve al gimnasio con la mantequilla y úsala con el potro para que Jim resbale y puedas usar la máquina de pesas, de forma que Andrés gane algo de fuerza para emplear el martillo de goma.

Durante la postproducción se ha utilizado un software español denominado Jaleo



El guante blanco

El interfaz de Toonstruck consiste en un sistema de puntos calientes con alteraciones animadas del cursor, un guante blanco que cambia de posición, forma y movimiento según donde se encuentre. Por ejemplo, para hablar con los personajes se convierte en una boca postiza que se abre y se cierra.

El inventario es un pequeño saco sin fondo que está siempre presente en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y que al ser activado provoca la aparición de una pantalla completa con el contenido del saco en una especie de "collage" sobre un telón rojo. La pantalla de controles para salir del juego, alterar el volumen, guardar y recuperar partidas, y demás opciones parametrizables por el jugador, no está tampoco exenta de gracia, siendo una





JUEGOS CD-ROM JUEGOS



C & CONQUER: RED ALERT
7.490 Pts.



DIABLO (BLIZZARD)
7.490 Pts.



WAR WIND (SSI)
6.990 Pts.



WARCRAFT 2 + WC2: BEYOND PORTAL
8.990 Pts.

LOS TOP 10

C & CONQUER + DUNE 2	6.990 Pt.
MICROSOFT CLOSE COMBAT	7.490 Pt.
THEME PARK (CASTELLANO)	3.990 Pt.
UNDER KILLING MOON (4 CDs)	3.990 Pt.
QUAKE	7.490 Pt.
SIMCITY PACK: SIMCITY 2000 + SIM TOWER + SIM ISLE	7.990 Pt.
LORDS OF THE REALMS 2	6.990 Pt.
ELDERSCROLLS: DAGGERFALL	7.990 Pt.
Z	7.290 Pt.
AGE OF RIFLES (SSI)	7.690 Pt.

NOVEDADES

ALBION (ROL - BLUEBYTE)	7.490 Pt.
CYBERSTORM	6.990 Pt.
DEADLOCK	7.490 Pt.
BATTLEGROUND SHILOH	6.990 Pt.
FIFA 97	7.490 Pt.
GENE WARS (ESPAÑOL)	7.990 Pt.
HARVESTER	7.290 Pt.
HEROES MIGHT & MAGIC 2	7.490 Pt.
LANDS OF LORE 2	7.490 Pt.
MAGIC THE GATHERING	7.490 Pt.
MASTER OF ORION 2	6.990 Pt.
MEGARACE 2	9.490 Pt.
MS FLIGHT SIM. V.6 WIN'95	6.990 Pt.
SHADOW WARRIOR	6.990 Pt.
STAR GENERAL	7.490 Pt.
STEEL PANTHERS 2	7.990 Pt.
THEME HOSPITAL	
WOODEN SHIPS & IRON MEN	

NUEVO DUKE NUKEM 3D MANIA
4.290 Pt.
700 NUEVOS NIVELES PARA DUKE N. 3D

OTROS

SECRET WEAPONS LUFTWAFF	2.290 Pt.
HEROQUEST	2.490 Pt.
1600 NIVELES DOOM 2	2.490 Pt.
SLIPSTREAM 5000	2.490 Pt.
NATO FIGHT (EXPANSION ATF)	4.490 Pt
BATTLEARENA TOSHINDEN	4.490 Pt.
EURO 96	4.490 Pt.
SETTLERS 2	4.990 Pt.
PHANTASMAGORIA	6.490 Pt.
HIND	6.490 Pt.
CAESAR 2	6.490 Pt.
GENDER WARS	6.490 Pt.
SILENT HUNTER	6.490 Pt.
DUKE NUKEM 3D	6.490 Pt.
BATTLEGROUND WATERLOO	6.990 Pt.
CYBERSTORM: MISSION FORCE	6.990 Pt.
HEROES M & MAGIC + 3 JUEGOS	7.290 Pt.
BROKEN SWORD	7.490 Pt.
F1 GRAND PRIX 2 (ESPAÑOL)	7.490 Pt.
MASTER OF DIMENSION	7.490 Pt.
CRUSADER NO REGRET	7.490 Pt.
LINKS LS	7.990 Pt.
MECHWARRIOR 2: MERCENARIE	7.990 Pt.
PANDORA DIRECTIVE	8.490 Pt.



IVA y G. de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
PORTUGAL: ACEPTAMOS PEDIDOS

NUEVO QUAKE TOOLKIT
4.290 Pt.
70 NUEVOS NIVELES Y + 110 AÑADIDOS

C & CONQUER / WARCRAFT 2 KIT
4.290 Pt.
300 NUEVAS CAMPAÑAS PARA C/ UNO

NUEVO CIVILIZATION 2 TOOLKIT
4.290 Pt.
100 NUEVOS ESCENARIOS PARA CIV 2

MEGAPACK 5
TODOS 6.290 TODOS
TERMINAL VELOCITY - FX FIGHTER - G. NAVAL BA.4
ENTOMORPH - JAGGED ALLIANCE - PRIMAL RAGE
FLIGHT UNLIMITED - WARLORDS 2 - POOL CHAMP.

OFERTAS CLASICOS
C/UNO 3.690 C/UNO
RISE OF THE TRIAD - WITCHAVEN 2 - RIDDLE OF MASTER LU - TERMINAL VELOCITY - JOHNIE BAZOO 1944 ACROOS THE RHINE - CIVILIZATION - UFO TRANSPORT TYCONN + EDITOR - PIRATES GOLD
C/UNO 3.990 C/UNO
FADE TO BLACK - LINKS 386 - CHAMPIONSHIP 2
A 4.290: US NAVY FIGHTER - 11TH. HOUR - WING COMMANDER 3 - DARK FORCES - FULL THROTLE

Tel.: (91) 5698264

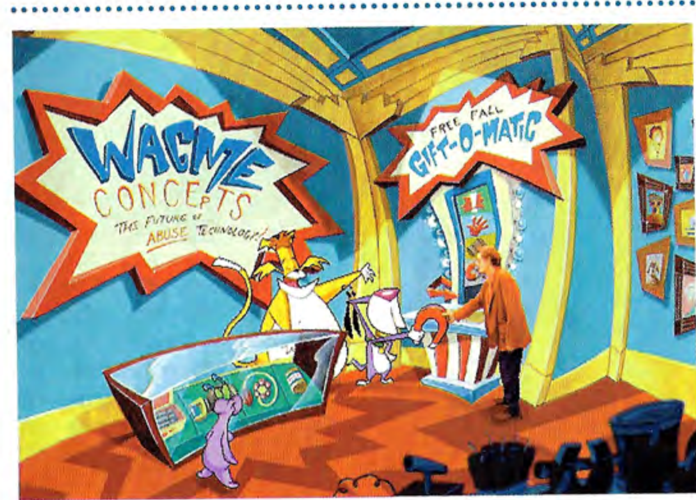
CGW
CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO
Enviar a: MEDIA MADRID - C/Fernando D. Mendoza 22 - 28019 MADRID - FAX: (91) 5698264
□ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
□ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.
TITULOS PEDIDOS
1)
2)
Precio
NOMBRE Y APELLIDOS.......... TFNO:..........
DIRECCION.......... C.POSTAL..........
POBLACION.......... PROVINCIA..........

Aventura/Rol





Las ilustraciones y animaciones en alta resolución son el vehículo perfecto para esta divertida historia





rocambolesca máquina con muchas palancas y botones cuya función final no resulta del todo clara.

Toonstruck es una aventura gráfica cuyo desarrollo ha llevado casi tres años. El fruto de tan largo trabajo es un magnífico juego con un gran sentido del humor para adultos que brota en las situaciones más increíbles y los momentos más inesperados. El nivel de dificultad está algo por encima de la media, pero la jugabilidad es tal que poco importa la complejidad dadas la cantidad de horas de entretenimiento que puede proporcionar y la variada riqueza del mundo de Toonstruck. Las ilustraciones y animaciones en alta resolución son el vehículo perfecto para esta divertida historia que cuenta las peripecias de un dibujante en el mundo de su creación, y acompañadas por una banda sonora repleta de efectos propios de los dibujos animados, conforman uno de los grandes títulos para estas fechas.





Calificación

Toonstruck

Pros: Toonstruck es una aventura muy divertida, bien elaborada a nivel técnico y sorprendentemente atractiva para cualquier adulto a pesar de tratarse de dibujos animados. De hecho, el sentido del humor que ofrece es exclusivamente para adultos, cosa que está muy bien dada la comedia ñoña a que otros títulos acostumbran a acogerse.

Contras: A pesar de tratarse de un magnífico juego, Toonstruck recuerda inevitablemente a las películas "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" y "Cool World", no sólo en su diseño sino también en el tipo de dibujos y personajes.

"Desciende a los infiernos"

DIABLO™





El primer juego de rol multijugadores

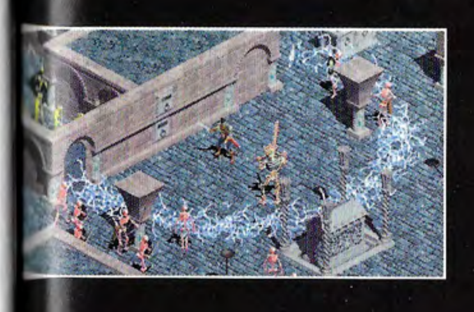
(De los creadores de WARCRAFT)

Une tus fuerzas con otros aventureros y asalta el laberinto del diablo.

Fascinantes gráficos SVGA en un mundo gótico subterráneo lleno de fuerzas sobrenaturales y criaturas demoníacas en una acción en tiempo real.

No es necesaria una previa experiencia en juegos de rol.

Opción Multijugador. 2 personas vía modem, 4 personas en red y un número indefinido de jugadores a través de internet (¡ en tiempo real !) con acceso gratuito a la web de Blizzard (battle.net).



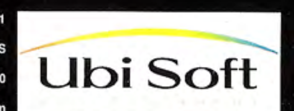
Requisitos mínimos :
486 DX2/66, Windows 95



Internet : http://www.blizzard.com



UBI SOFT - Plaza de la Union N°1
08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS
Tel : (93) 589.57.20
Internet : http://www.ubisoft.com



Diablo © 1996 Blizzard Entertainment.



Auténtica Ciencia Ficción

Rama

La tan anunciada producción de Sierra, basada en la obra de Arthur C. Clarke y Gentry Lee, ya tiene forma y formato: tres CD's llenos de aventura, puzzles y exploración, que transportan al jugador a una gigantesca nave espacial que vaga por el espacio.

Un objeto no identificado alcanza las fronteras del sistema solar. De inmediato, los científicos de todo el mundo se ponen manos a la obra en un intento por descifrar su procedencia, intenciones, composición y contenido. Ante la imposibilidad de realizar tales tareas desde los laboratorios terrestres, rápidamente se toma la decisión de crear un equipo de exploración e investigación y enviarlo al objeto, bautizado entonces como RAMA.

Científicos expertos en toda clase de materias y periodistas de diversa índole llegan al misterioso objeto cilíndrico, y para su sorpresa, no sólo pueden entrar sino que además establecen sin problemas una base en el primer nivel de la inmensa nave. Al parecer, aparte de tecnología muy avanzada, no existe el más mínimo rastro de vida en RAMA. Pero a veces, las apariencias engañan. En la exploración de los más de 4.000 Km2 que posee la superficie interior del cilindro, todos tendrán oportunidad de comprobar que la Humanidad no está sola en el Universo.

Creadores de lujo

RAMA no es en realidad un concepto original de Sierra, sino una serie de novelas de ciencia ficción que de momento cuenta con cuatro títulos publicados. A excepción del primero, escrito por Arthur C. Clark –de sobra conocido por la trilogía compuesta por 2001, 2010 y 2061 (ésta última quizá algo desapercibida en España), el mundo de RAMA y su transcripción al papel fueron obra de Clark y Gentry Lee –responsable de la misión Galileo de exploración de Júpiter para la NASA, entre otras acreditaciones–.

Ambos se han servido de la tecnología y los medios de Sierra para transformar su narrativa en un poderoso impacto visual interactivo que a pesar de poseer elementos ya comunes en otros productos existentes, constituye sin duda alguna una experiencia única e irrepetible. Con Gentry Lee a cargo del proyecto, asesorado por J. Mark Hood –director de Phantasmagoria, entre otros proyectos de Sierra–, y supervisado por Clark, Richard Hescox –creador de portadas para más de 130 novelas de ciencia ficción– fue el genio designado para poner imágenes a las ideas y conceptos de los escritores.

A todo ello se sumaron algunos habituales de Sierra, que crearon una tecnología 3D especial para convertir los diseños de Hescox en bellas imágenes renderizadas, consiguiendo así un mundo compuesto por más de 3000 escenarios sobre los que se superponen imágenes de vídeo y animaciones tridimensionales, ambientado todo soberbiamente con una intrigante banda sonora que consigue producir una continua desazón en el jugador.

La primera impresión

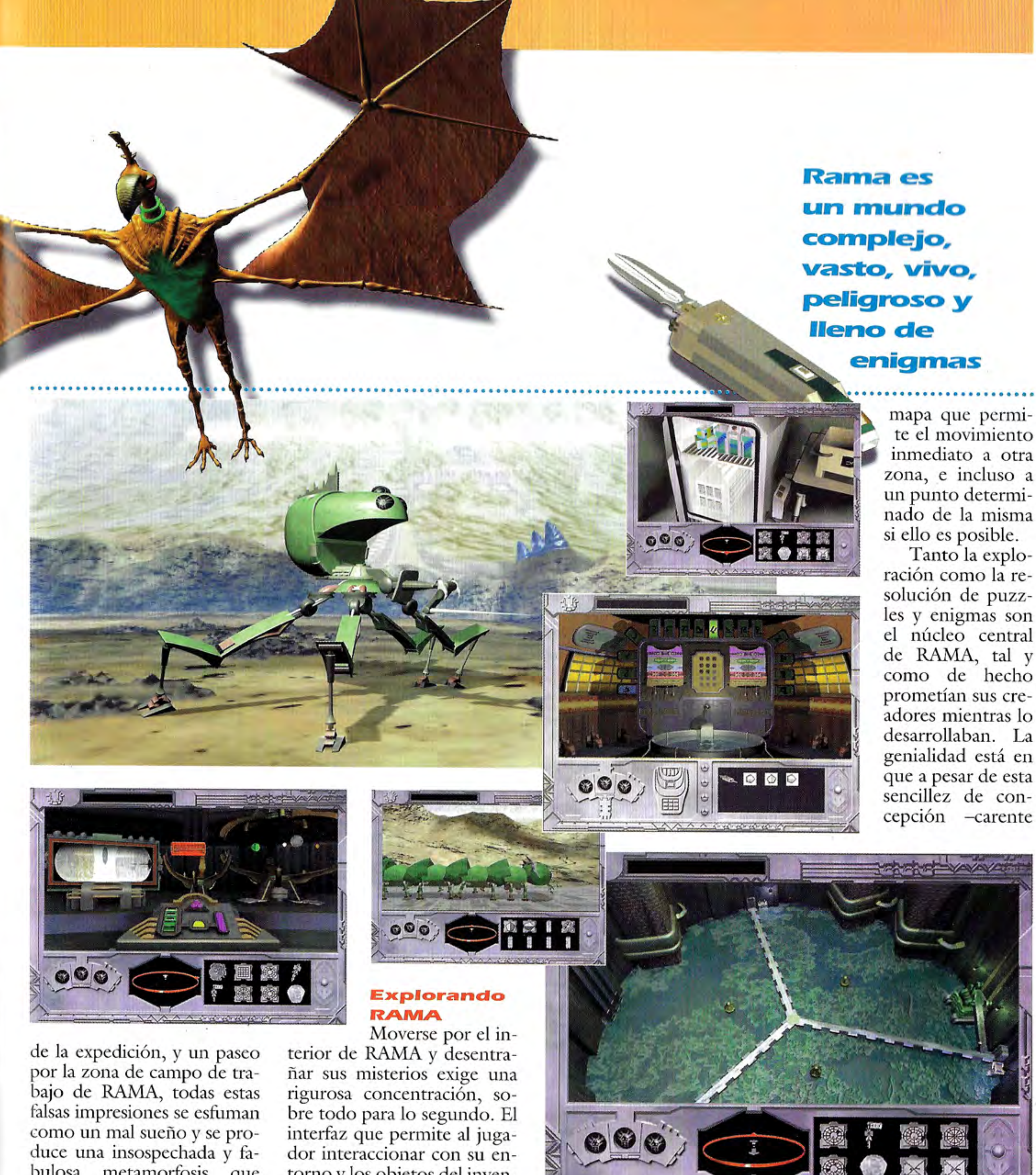
Cuando se carga RAMA por primera vez en el ordenador, acuden inevitablemente a la mente los nombres de muchos títulos cuya única finalidad era la exploración y resolución de puzzles, e inevitablemente también se tiende a pensar algo similar a "qué pesadez, otro Myst".

Sin embargo, después de unos cuantos vídeos introductorios de los miembros



Rama

Precio: 8.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Rama es un mundo complejo, vasto, vivo, peligroso y lleno de enigmas

de la expedición, y un paseo por la zona de campo de trabajo de RAMA, todas estas falsas impresiones se esfuman como un mal sueño y se produce una insospechada y fabulosa metamorfosis que atrae poderosamente la atención del jugador. RAMA es un mundo complejo, vasto, vivo, peligroso, lleno de enigmas y avanzada tecnología, factorías y museos, ciudades y aterradores espacios abiertos que provocarían acrofobia en cualquiera que se atreviese a aventurarse en ellos.

Explorando RAMA

Moverse por el interior de RAMA y desentrañar sus misterios exige una rigurosa concentración, sobre todo para lo segundo. El interfaz que permite al jugador interaccionar con su entorno y los objetos del inventario es enormemente sencillo, ya que el cursor cambia de forma según el elemento de pantalla sobre el que se encuentre, eliminando así la necesidad de tener que escoger entre un abanico más o menos amplio de acciones. Cuando se puede utilizar un objeto sobre otro en pantalla, el primero cambia de color indicando la posibilidad de uso, y si se desea examinar algo del inventario, basta pulsar el botón derecho del ratón para obtener una imagen 3D giratoria.

Para facilitar los desplazamientos por RAMA, al abandonar cada zona aparece un mapa que permite el movimiento inmediato a otra zona, e incluso a un punto determinado de la misma si ello es posible.

Tanto la exploración como la resolución de puzzles y enigmas son el núcleo central de RAMA, tal y como de hecho prometían sus creadores mientras lo desarrollaban. La genialidad está en que a pesar de esta sencillez de concepción –carente en sí de originalidad–, la materialización del concepto en juego logra atrapar al jugador de forma que éste se sienta completamente absorbido por RAMA, deseoso de acceder a más lugares y resolver nuevos puzzles y situaciones.

Aventura/Rol



A lo largo del juego Arthur C. Clarke hará acto de presencia ofreciendo diversas explicaciones

Picos de dificultad

Piezas falsas y auténticas yacen tiradas por doquier, y todas las puertas necesitan entre una y dos tabletas para su apertura. Los códigos son secuencias lógicas de formas y colores, que a modo de test de inteligencia, desafían al jugador –aunque siempre se puede emplear el método de ensayo y error, que si bien lleva más tiempo, a veces es el más seguro–. Pero no sólo de puzzles –en el estricto sentido de la palabra– consta RAMA, ya que también hay diversas maquinarias y situaciones que exigen ingenio y habilidad para, por ejemplo, liberar a una criatura alada atrapada o derretir la envoltura plástica de una de las tabletas necesarias para la apertura de una puerta.





La dificultad de algunos de estos puzzles no es excesiva, pero ciertas situaciones y enigmas rayan en el imposible, haciendo necesario un arduo trabajo de ensayo y error que, infructuoso en muchos de ellos, requiere una ayuda externa que a veces resultará difícil obtener. Para todo ello existen algunas claves que encontrarás en el recuadro del truco para RAMA, que lejos de ser una solución definitiva, al menos aportan unas guías generales sobre la aproximación que debe hacerse a cada situación.

Intrigas espaciales

Redoblando los esfuerzos para poner en RAMA un argumento atractivo, cada uno de los componentes de la expedición se mueve por intereses personales o gubernamentales muy concretos y particulares, existiendo de forma paralela a la exploración, una serie de intrigas que desembocan en enfrentamientos, robos, desapariciones, e incluso muertes. La presencia de dos periodistas en la expedición, cada uno con su propio estilo e ideas sobre lo que debe informar, crea también tensas situaciones que hay que manejar con sumo cuidado para no dar un paso en falso.

Como se ha dicho anteriormente, RAMA es un mundo peligroso, y algunos de estos peligros entrañan la muerte, por lo que no es mala idea guardar la partida a menudo. Tanto a la hora de acercarse a RAMA, como cada vez que se pierde la vida, así como en los distintos finales, Arthur C. Clarke hará acto de presencia ofreciendo diversas explicaciones que en ocasiones, esclarecerán las causas de lo acontecido.

RAMA es mucho más de lo que en su día intentaran ser Las Crónicas Marcianas de Bradbury, sublimando en una aventura interactiva toda la narrativa e imaginación de sus autores. Las imágenes y animaciones en alta resolución, la banda sonora, el atractivo desarrollo, la interpretación de los actores, los puzzles y enigmas, denotan un arduo trabajo cuyo resultado es un juego que produce en el jugador una insaciable sed de seguir avanzando y descubriendo más cosas. Todo un logro que muchos, incluyendo el que escribe estas líneas, poníamos en duda. Tan sólo resta decir que el producto estará totalmente en castellano.

El truco es...

La observación de cada una de las pantallas es un factor vital para localizar las tabletas que abrirán las numerosas puertas de RAMA. A veces será necesario volver a lugares ya visitados en los que se podrán encontrar nuevas piezas dentro de las bandejas de muestras que otros miembros de la expedición utilizan para almacenar provisionalmente sus hallazgos. Utiliza a Puck (está en la taquilla número 9) siempre que puedas, pues aunque normalmente no aportará ninguna información vital, te facilitará al menos una descripción que de otra forma no obtendrías. El código para activar el transportador, tanto para subir como para bajar, es 4143.

Calificación

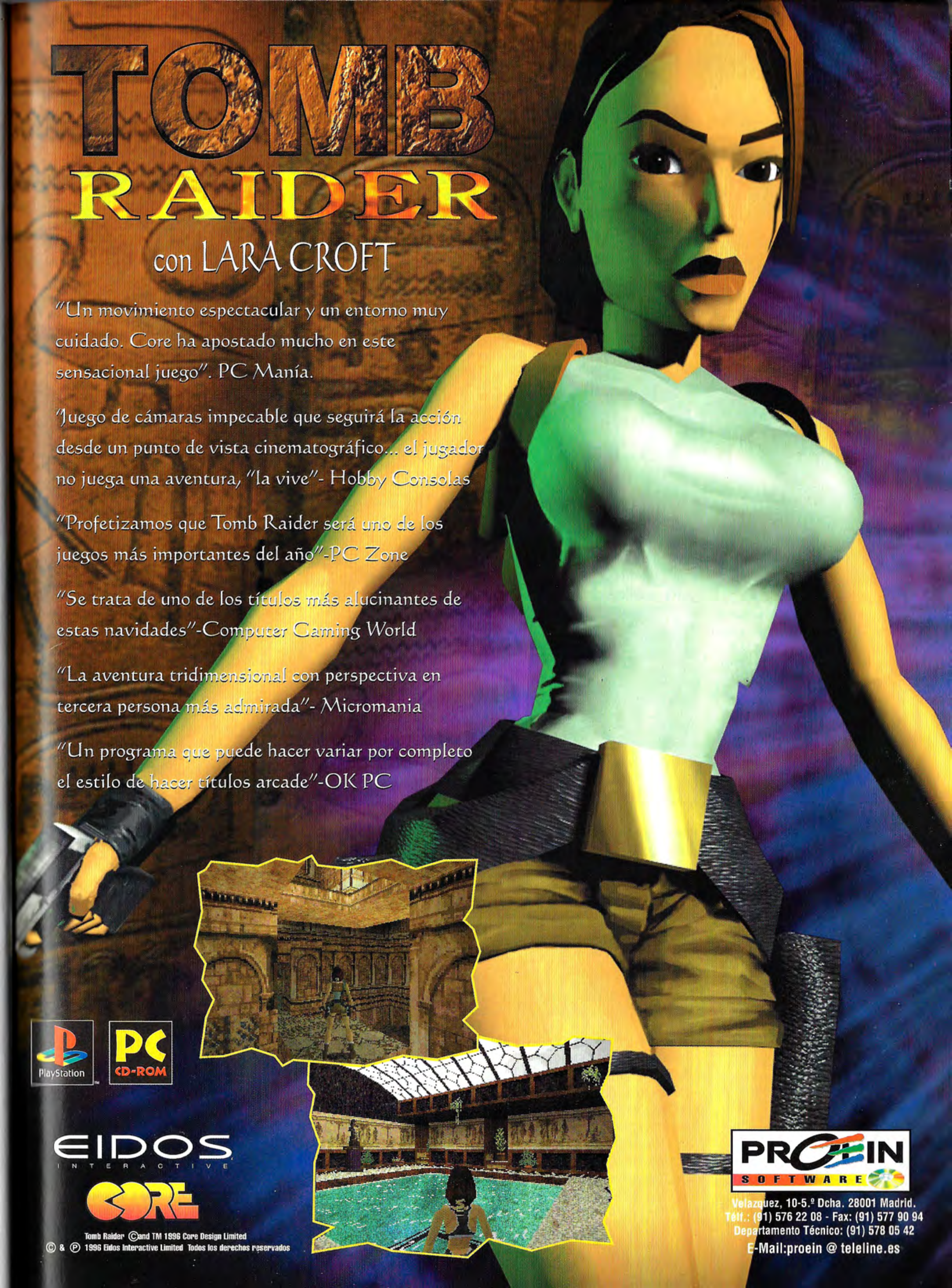
Rama



Pros: RAMA es una magnífica realización material de lo que Arthur C. Clark y Gentry Lee imaginaron en sus novelas de ciencia ficción. Su atractivo se torna en adicción al poco de descubrir la mecánica básica del juego, desafiando constantemente al jugador a pedir más.
Contras: El nivel de dificultad es excesivo en algunos momentos, y la ausencia de pistas no ayuda en absoluto. El sistema de mapeado es un poco lioso, ya que no siempre se mantienen las directrices de los puntos cardinales.






TOMB RAIDER
con LARA CROFT
"Un movimiento espectacular y un entorno muy cuidado. Core ha apostado mucho en este sensacional juego". PC Manía.
"Juego de cámaras impecable que seguirá la acción desde un punto de vista cinematográfico... el jugador no juega una aventura, "la vive"- Hobby Consolas
"Profetizamos que Tomb Raider será uno de los juegos más importantes del año"-PC Zone
"Se trata de uno de los títulos más alucinantes de estas navidades"-Computer Gaming World
"La aventura tridimensional con perspectiva en tercera persona más admirada"- Micromania
"Un programa que puede hacer variar por completo el estilo de hacer títulos arcade"-OK PC
PlayStation
PC CD-ROM
EIDOS INTERACTIVE
CORE
Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited
© & ℗ 1996 Eidos Interactive Limited Todos los derechos reservados
PROEIN SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

El rol hecho aventura

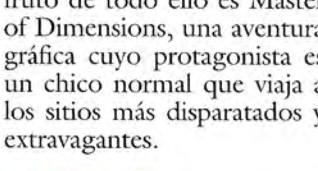
Master of Dimensions

El aburrimiento y la hartura de una determinada situación puede dar lugar a numerosas y variopintas consecuencias. Prueba de ello es la existencia de este juego, fruto del hastío de un grupo de jóvenes hace ya once años.

Master of Dimensions nació en 1985, cuando Oren Obstblum –creador y diseñador del juego– decidió junto a sus amigos que estaba aburrido de jugar siempre a lo mismo. Todos ellos pasaban largas tardes ante unas hojas de papel y unos dados interpretando a unos personajes irreales en un mundo de fantasía que no estaba mal, pero que llegado un momento, no daba más de sí. Jugaban a rol, pero lo que había hasta aquel entonces se les quedaba corto.

Así que pensaron que a partir de aquel momento, cada uno se interpretaría a sí mismo, y que los lugares que visitarían serían aquellos que siempre habían soñado ver: leyendas, mundos de película, otros planetas… cualquier cosa. Si podían imaginar un lugar, por loco y salvaje que pudiera parecer, seguramente podían ir a él. Llamaron a dichos lugares "dimensiones".

Años después, todo un equipo de animadores, diseñadores, programadores, músicos y toda la gente que suele aparecer en esos créditos que no se lee nadie, se puso manos a la obra para llevar al ordenador unos retazos de la idea de Oren y sus amigos. El fruto de todo ello es Master of Dimensions, una aventura gráfica cuyo protagonista es un chico normal que viaja a los sitios más disparatados y extravagantes.



De vuelta a un clásico

En sus viajes, el héroe conocerá a múltiples personajes que le ayudarán en su búsqueda. En las distintas dimensiones tendrá que manipular objetos, atravesar laberintos, enfrentarse a terribles criaturas, y resolver enigmas que muchas veces constituirán un formidable desafío a la inteligencia del jugador.

El objetivo es recuperar los pedazos del Bastón de Merlín , un poderoso artefacto que evitará una monstruosa implosión que destruirá varios universos. Un joven descubrirá un extraño aparato parlante que le permitirá trasladarse entre dimensiones en busca del fragmentado Bastón, mientras unos oscuros y poderosos seres observan sus progresos desde algún remoto confín del universo.

El interfaz de Master of Dimensions difiere ligeramente del habitual de "puntos calientes", ya que aunque utiliza este sistema, se basa en pulsaciones dobles o simples del ratón que desconciertan un poco al principio. Además sólo hay tres acciones que se realizan de forma automática, siempre con el mismo cursor, una idea que pretende simplificar al máximo la interacción del usuario con el juego.



Mezcla chocante

Los artistas que Oren reunió para poner en imágenes las dimensiones que su imaginación ideó años antes, han logrado diseñar un mundo con tintes góticos, medievales, de ciencia ficción, y de bajos fondos típicos de los barrios más peligrosos de las grandes ciudades norteamericanas. Esta extraña mezcla, a pesar de encajar perfectamente con la concepción del juego, crea una cierta sensación de estar ante un pastiche de escenarios que aisladamente podrían perfectamente constituir una











Master of Dimensions

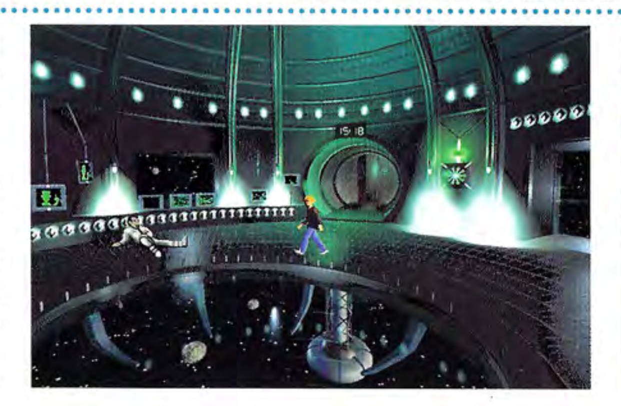
Precio: 6.995 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Mad Engine/Eidos
Distribuidor: Proein





aventura completa –aunque con más pantallas–. Master of Dimensions suma un total de 100 escenarios en alta resolución, ricos en detalles, y ambientados adecuándose a una tónica general oscurantista de atmósfera gris y tristona.

Los personajes poseen unos rostros sumamente peculiares, y todos ellos exageran en sus rasgos una determinada expresión que en ocasiones no responde a la situación. Por ejemplo, el protagonista parece estar siempre enfadado, mientras que la gitana está más cerca de un híbrido entre la bruja mala de Blancanieves y Mr. Spock que de una adivina.











El truco es...

Para conseguir la máquina dimensional, tendrás que subir al desván de la casa de tu abuela y hacer una doble pulsación sobre el armario varias veces hasta lograr abrirlo. En el montón de cosas que hay a la derecha, detrás del baúl, hay un par de objetos que necesitarás, y de nuevo tendrás que pulsar sobre él varias veces para obtenerlos.

¿Por dónde seguir?

Los puzzles y enigmas tienen diversos grados de dificultad, aunque en su mayoría están por encima de la media debido a la mala idea que se ha puesto en su diseño. La posibilidad de ir a cualquier parte en cualquier momento permite al jugador no atascarse en un punto determinado, si bien los bloqueos se producen igualmente debido a la ausencia de indicaciones sobre los pasos a seguir en ciertos momentos críticos.

Master of Dimensions estará doblado al castellano, ya que ante la ausencia de textos de pantalla, se hace imperativa la adaptación a nuestro idioma. Esta aventura es una distraída y variada oferta que incluye una amplia variedad de escenarios y una trama bastante aceptable, coronado todo ello por una banda sonora adecuada a cada una de las dimensiones. Su único punto flaco está en una pequeña malevolencia de los diseñadores, que decidieron en su día que en repetidas ocasiones hubiera que examinar un mismo objeto varias veces hasta poder hacer algo con él, lo que incrementa innecesariamente la dificultad del juego.

Calificación

Master of Dimensions

●●●

Pros: El aspecto visual de Master of Dimensions es muy atractivo, y al tiempo un enorme reclamo para cualquier jugador. La ausencia de la habitual linealidad de las aventuras gráficas, elimina los momentos de desesperación ante un bloqueo.

Contras: Los cambios de CD llegan a resultar pesados, ya que unas dimensiones se encuentran en el CD 1 y otras en el 2. Aunque no existe una excesiva linealidad en el desarrollo de la aventura, tampoco se ofrecen pistas que indiquen el siguiente paso a seguir, y dejar al jugador solo ante el peligro aumenta insusitadamente la dificultad.





Un "remake" animado
Clandestiny

Sin demasiada expectación llega esta nueva producción de Trilobyte, los creadores de títulos tan populares como The 7th Guest o The 11th Hour. Tres años después del primero de ellos, la compañía norteamericana parece haber desarrollado nuevas técnicas, pero no una gran originalidad de diseño.

Tras su reciente firma con Electronic Arts, Trilobyte ha lanzado un título que continúa la saga iniciada con The 7th Guest en 1993 y continuada por The 11th Hour en 1995 –aunque este título no saldrá nunca en España oficialmente, ni traducido ni doblado–. En esta ocasión, y con unos divertidos dibujos animados como vehículo, el jugador viajará a Escocia con Andrew MacPhiles y Paula, su prometida, para reclamar el hogar de los antepasados de Andrew.

El tétrico Castillo MacPhiles está maldito, al igual que toda la familia –descendientes incluidos– que lo construyó. Antes de reclamar su herencia, Andrew tendrá que cumplir una profecía y hacer desaparecer la maldición. Fantasmas y pasajes secretos, enrevesados misterios que desvelar y un oscuro pasado familiar, será todo lo que el joven encuentre en el castillo.

Clandestiny está compuesto por secuencias no interactivas de dibujos animados y por secuencias jugables con ilustraciones en alta resolución como escenario. Las primeras guían al jugador a través del juego mientras desvelan poco a poco toda la trama argumental, y las segundas son el medio necesario para seguir la historia. La genialidad de los personajes –divertidos, con unas voces maravillosas y una personalidad muy definida–, así como la soberbia calidad de las animaciones, convierten este calco de sus predecesores en algo más aceptable.

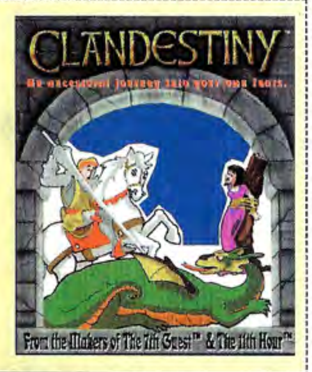
"Calco-manía"

La afirmación de que Clandestiny es exactamente igual que The 7th Guest y The 11th Hour, salvando las distancias impuestas por los dibujos animados, no tiene grandes posibilidades de debate. El jugador se encuentra en una mansión –en este caso un castillo– cuyas puertas están casi todas cerradas. El sistema para ir abriéndolas es resolver los puzzles que se va encontrando en las distintas habitaciones. Cada vez que se resuelve un puzzle y se accede a una nueva puerta para encontrar otro, hay una secuencia animada. Existe una ayuda que resolverá los puzzles por el jugador, y el interfaz que se utiliza para el movimiento y examinar los elementos de pantalla, así como para la resolución de los enigmas, consta de una mano esquelética animada y un ojo que da vueltas. Hay puzzles con libros, letras, platos, y un sinfín más de elementos que, "casualmente", ya estaban presentes en los títulos anteriores.

Cualquiera que haya jugado a The 7th Guest y/o The 11th Hour, habrá notado ya las brutales similitudes entre estos dos títulos y Clandestiny. Aunque la evolución a nivel argumental y visual ha sido importante, el núcleo del juego en sí –que es al fin y al cabo lo que importa– no ha sufrido grandes innovaciones desde 1993 –por no decir ninguna–.



Esto plantea serias contradicciones a la hora de decidir cómo valorar esta nueva producción de Trilobyte, ya que si bien el aspecto de las animaciones y la existencia de los dibujos animados aumenta enormemente el entretenimiento del jugador, y el argumento es bastante original



Clandestiny

Precio: 7.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: Pentium 60, 8 MB de RAM, SVGA VESA (con16 millones de colores), Disco Duro, Ratón, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Windows 95 o DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Trilobyte
Distribuidor: Electronic Arts

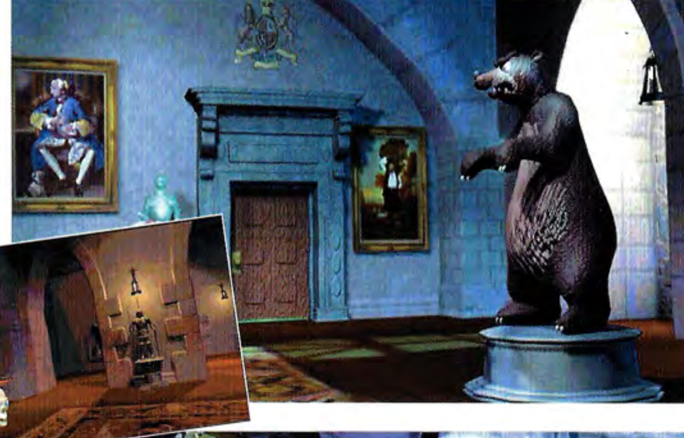


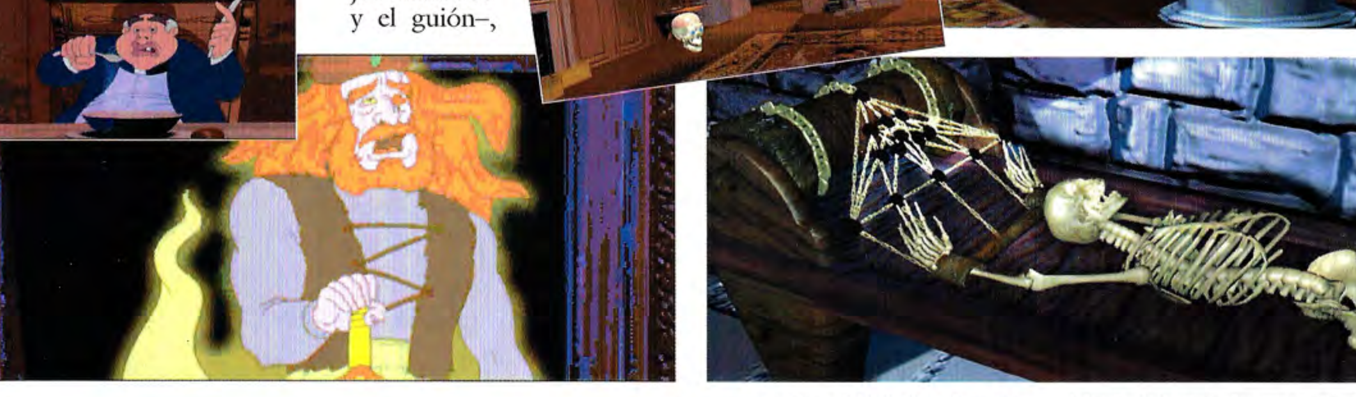
El tétrico castillo MacPhiles está máldito, al igual que toda la familia

tal y como está planteado e interpretado por los personajes, la jugabilidad y el juego en sí mismo no han evolucionado gran cosa.

Los puzzles siguen siendo muy originales –aquellos que no están "inspirados" en los de las entregas anteriores–, y el nivel de dificultad se presta a proporcionar un buen número de horas de diversión resolviéndolos. Aun así, permanece la impresión de estar mirando el mismo edificio con la fachada lavada y pintada de nuevo con vistosos colores.

Con todos estos elementos en la mano, se puede inducir que la originalidad del juego es prácticamente nula –dejando a un lado el tema de los dibujos animados y el guión–,







pero su jugabilidad y el entretenimiento que ofrece no dejan de ser aceptables.

Clandestiny es una divertida aventura cuya puesta en pantalla es magnífica, con un guión y unas animaciones geniales. Su gran inconveniente es la absoluta falta de originalidad del juego en sí, ya que se trata de una simple evolución técnica de sus dos predecesores que no ha cambiado ni el interfaz ni el sistema de juego, como tampoco lo que el jugador encontrará cuando recorra las estancias del castillo –puzzles y gráficos en alta resolución–.

Por otro lado, Electronic Arts no traducirá ni doblará el juego, lo que no deja de ser un notable punto en su contra .

El truco es...

Trata de hacer un mapa del castillo a medida que vayas avanzando en el juego, ya que llega un momento en que es muy fácil liarse con el diseño del edificio y la disposición de las habitaciones. No hay trucos que ofrecer respecto a los puzzles, ya que el juego ofrece un sistema de ayuda que los resuelve por el jugador.

Calificación

Clandestiny



Pros: El guión de Clandestiny, así como la utilización de dibujos animados como vehículo del desarrollo de la historia, hacen que este título merezca la pena. Los personajes son maravillosos y los puzzles siguen planteando un serio reto a cualquier inteligencia.
Contras: Clandestiny carece por completo de originalidad alguna, ya que sigue exactamente el mismo patrón que los dos títulos que le precedieron –The 7th Guest y The 11th Hour–. Trilobyte ha tomado una fórmula que funcionó en su día y le ha puesto un nuevo envoltorio.





Crónicas vampíricas

Dráscula

Una excelente dentadura fue algo muy apreciado en la antigüedad como baremo de buena salud. En Transilvania, cuando el frío arrecia, las historias que se cuentan junto al fuego también giran en torno al propietario de una buena dentadura, cuya principal característica es su sospechosa longitud...

Ultimamente, la producción de software español está dando frutos de todo tipo, despertando de un letargo en el que se hallaba sumida desde hace tiempo. A las producciones propias como Los Justicieros o el reciente 3 Skulls of Toltecs, se añade una aventura gráfica más: Dráscula. Dos cosas sorprenden nada más ver la carátula de la caja: la primera, y a veces más importante cuestión, es el precio. En ocasiones me pregunto si las distribuidoras del sector se han planteado este tema con seriedad, porque es alucinante que uno no pueda tener algo medianamente decente por menos de seis o siete mil pesetas. La segunda cuestión es que se trata de un juego totalmente en castellano, tanto textos como voz. Estas bazas pueden llegar a salvar productos de calidad inferior a lo que nos viene de fuera, pero es que a veces uno piensa: al fin y al cabo son juegos, y me lo paso igual de bien por menos precio. Trataremos de dilucidar estas y otras cuestiones analizando las virtudes o infortunios, los aciertos y los desaciertos de Dráscula, en las próximas líneas.







Un alimento especial

Como todos sabemos Drácula fué un Conde cuyos desatinados intentos de escarmiento para con sus enemigos, llevaron a las leyendas populares a realizar "adaptaciones" de la verdad en provecho del morbo natural de los oscuros pueblos en donde surgió esta leyenda: Transilvania. Un despacho de abogados mandó alli a su pasante para cerrar el negocio inmobiliario que el señor Vlad tenía entre manos. Como protagonista del juego, tu misión consistirá en asumir el papel de ese pasante, el señor John Hacker.

La acción se desarrolla en los escenarios típicos de este género de terror normalmente literario, que en ocasiones es llevado al cine: el pueblo, la iglesia, el cementerio, el castillo... Lugares siniestros que albergan seres siniestros en un entorno os-

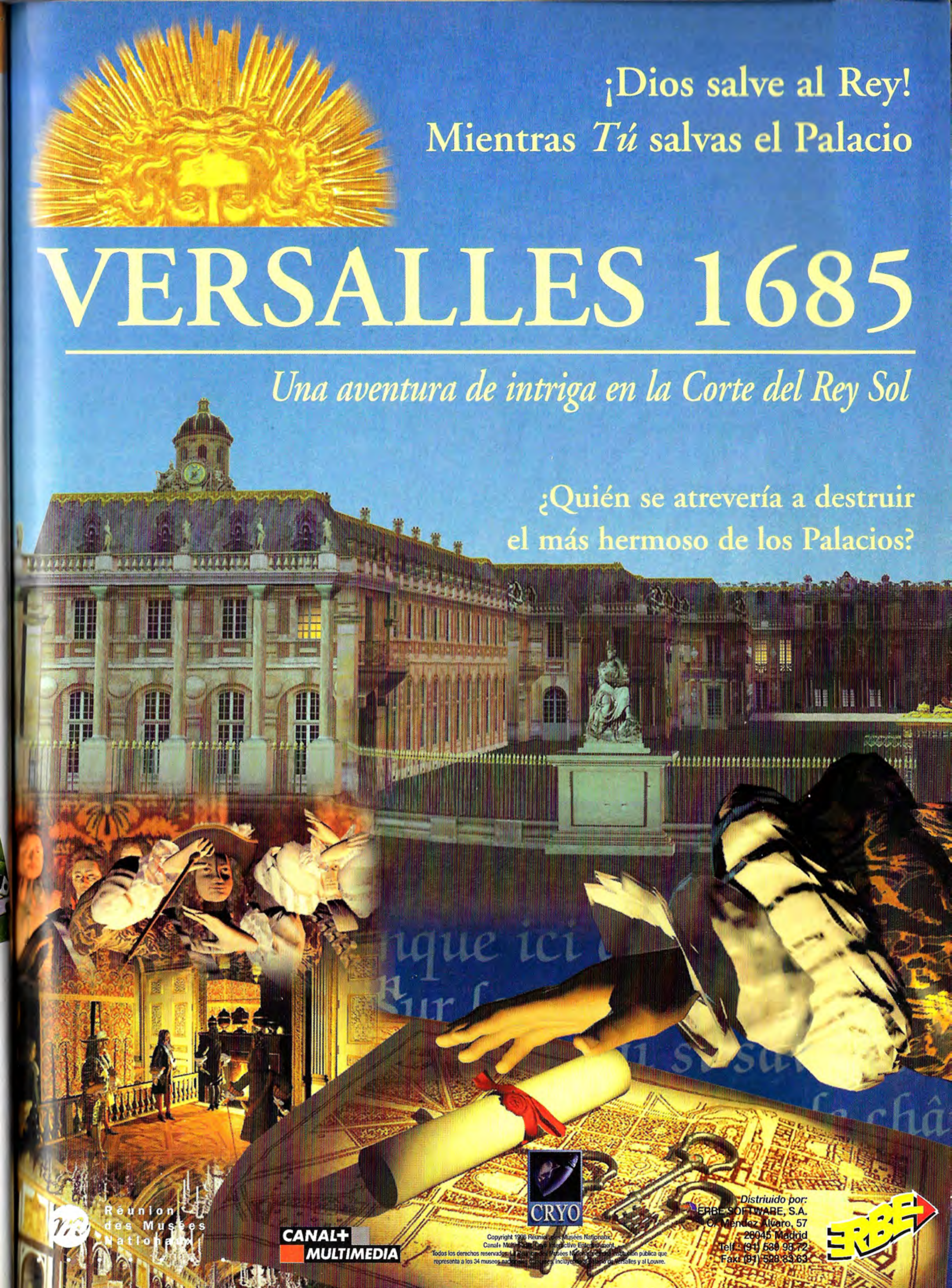






Dráscula

Precio: 2.995
Requerimientos de Sistema: 486DX/33 MHz, 4 MB de RAM, 59 Mb Disco Duro, VGA, Ratón, CD-ROM 2x, MS-DOS 3.0, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Digital Dreams Multimedia
Distribuidor: DDM



¡Dios salve al Rey!
Mientras *Tú* salvas el Palacio
VERSALLES 1685
Una aventura de intriga en la Corte del Rey Sol
¿Quién se atrevería a destruir el más hermoso de los Palacios?
CRYO
CANAL+ MULTIMEDIA
Distriuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Mendez Alvaro, 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
ERBE





A lo largo del juego encontrarás más de una decena de personajes con los que deberás interactuar





curo y no privado de peligros. El aspecto visual de Dráscula puede ser el que tuvo la primera parte de Monkey Island, por remitirme a un juego que sin tener nada que ver con éste, puede dar una idea de lo que nos vamos a encontrar cuando nos decidamos a adquirir nuestro vampiro particular.

Metiéndote en el ajo

La forma de jugar es la tradicional: un decorado, un panel de iconos para realizar las diversas acciones necesarias para avanzar en el juego (el cursor, que en este caso es una mano parecida a "La Cosa" de "La familia Addams"), objetos que guardar en el inventario y poco más. Como es natural, la obligada rubia que el vampiro rapta y a la cual tú mismo tendrás que rescatar... si puedes. En ocasiones, tal vez pierdas un poco el control, ya que el juego no indica la forma de pasar de un sitio a otro. Me explico: si estás en una habitación con varias puertas, y tenemos que algunas son mero decorado y otras puedes abrirlas, al pasar el cursor por encima de las mismas no te indica nada, como si fueran la pared, y esto puede dar lugar a que no sepas cómo salir de una estancia teniendo medios para poder hacerlo.

En Dráscula encontrarás más de una decena de personajes con los cuales deberás interactuar, unos peligrosos enemigos que tendrás que combatir para lograr descubrir los secretos del Vampiro y multitud de escenarios amenizados con una banda sonora que comprende más de treinta temas. Una oferta nada despreciable para un producto cuya relación calidad-precio es muy buena.



El truco es...

Analiza y explora cada rincón de los decorados y no olvides que –en ocasiones– podrás llegar al mismo sitio desde distintos lugares, lo cual te permitirá avanzar en la aventura. No es que sea una readaptación del clásico de Bram Stoker, pero te será de gran ayuda leer el magnífico libro antes de jugar: existen sospechosas coincidencias.

Dráscula

Pros: Aunque los gráficos no son de lo mejor, ni su historia el invento definitivo en el mundo de las aventuras para PC, el juego es divertido por las situaciones que contempla. El precio –más que competente–, y su doblaje en castellano junto con los textos en el mismo idioma, hacen de Dráscula casi un lujo en lo que a aventuras gráficas se refiere para quienes no hablan inglés, carencia ésta inexplicable en un mercado como el español, que se encuentra en contínuo crecimiento. Teniendo en cuenta el precio, no está mal.
Contras: Evidentemente, su calidad a estas alturas, deja que desear. Es el juego que hace tres o cuatro años hubiera dado que hablar, pero frente a los mastodontes que contínuamente nos vienen, no tiene nada que hacer. Sólo le salva el precio, que no tiene competencia.

SWIV 3-D

¡EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS EXCITANTE Y FAMOSO DE TODOS LOS TIEMPOS!

Todo un clásico entre los shoot'em-ups.

¡YA A LA VENTA!

¡Destroza todo lo que tengas a la vista!



- **Treinta mapas de paisaje iluminados, en tiempo real.**
- **Lucha contra el enemigo a los mandos de un helicóptero o desde tu jeep blindado con tracción a las cuatro ruedas.**
- **Los movimientos de los vehículos siguen normas de física, logrando una percepción aún más real.**
- **Estructuras enemigas con debilidades secretas.**
- **Cuatro ambientes completamente distintos (templado, antártico, lunar y marciano).**



SCI-FI



Arcadia Software, S.A.
P° de la Castellana, 52 - 6ª Planta - 28046 MADRID
Tf. (91) 561 01 97 Fax: (91) 562 75 05

PC CD/ROM
Versiones Win95 y MS-DOS



© 1996 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. SCI es una marca registrada de SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd es una subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. Todas las marcas registradas están reconocidas. E&OE.





Aventura/Rol

Abducción para hamburguesas
Orion Burger

Tras largo tiempo de preparación y una laboriosa realización, este título sale del saco del olvido para convertirse en una actualidad pasajera que poco tendrá que decir en el futuro a pesar de los evidentes esfuerzos por lograr un producto atractivo.

En algún lugar de una lejana galaxia, opera una cadena multiversal de comida rápida llamada Orion Burger. Su oferta, las más exquisitas hamburguesas del universo conocido, posee ciertos ingredientes secretos basados en seres vivos de cientos de planetas exterminados para la expansión de la cadena.

La única posibilidad de salvación para cualquiera de estos planetas es que haya vida inteligente en él, una inteligencia que ha de satisfacer los estándares alienígenas, cosa bastante complicada en la mayoría de los casos. Como añadido, el nuevo diseño de las pruebas que evalúan el cociente intelectual de las criaturas, no sólo resulta horriblemente doloroso sino que además produce más bajas entre los objetos de los experimentos que las que suele haber en una guerra cósmica.

Zlarg y Flumix, un equipo de búsqueda de planetas para Orion Burger, llegan a la Tierra y deciden que nuestro planeta es un candidato idóneo para hacer hamburguesas, así que seleccionan a un individuo medio para comprobar el nivel de inteligencia de los terrícolas. El afortunado se llama Wilbur, protagonista de la aventura, quien tendrá que hacer lo posible por pasar todas las pruebas a que le sometan si quiere impedir la destrucción de la Tierra en un plazo de tres días.



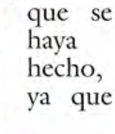
Los dibujos animados

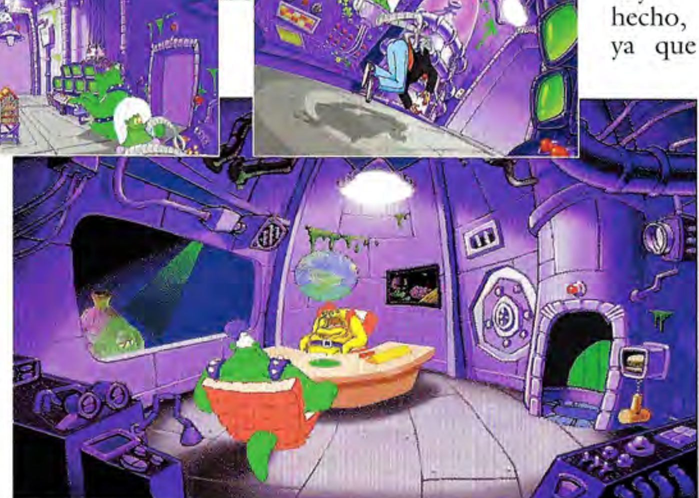
Orion Burger combina gráficos en alta resolución y animaciones que le dan un fabuloso aspecto de película de dibujos animados bien realizada. Los escenarios son ricos en detalles, y su definición llama la atención por la ausencia de cualquier tipo de descalabro visual, tanto a nivel de color como de dibujo. A pesar de que todo el juego es en 2D, las perspectivas y re-escalados de los personajes a la hora de moverse, consiguen una sensación de profundidad bastante buena.

El interfaz, basado en el habitual sistema de puntos calientes, implementa sólo tres acciones seleccionables por el usuario con sus correspondientes iconos: coger, operar y examinar. El resto de interacciones posibles de Wilbur con su entorno, dependen de la posición del cursor y la forma que adopte éste. Esto permite que el jugador obtenga pistas que de otra forma no resultarían tan obvias.

Atrapado en el tiempo

A pesar de esta pequeña facilidad del interfaz, la dificultad de los puzzles y situaciones a resolver en Orion Burger está un poco por encima de la media, aunque sin alcanzar la exageración de otros juegos. El único inconveniente, que a veces se torna incordio, es que Wilbur es abducido cada cierto tiempo para ser sometido a las pruebas de los alienígenas, y en cada abducción se pierde todo el inventario –a excepción del dinero– y cualquier cosa que se haya hecho, ya que

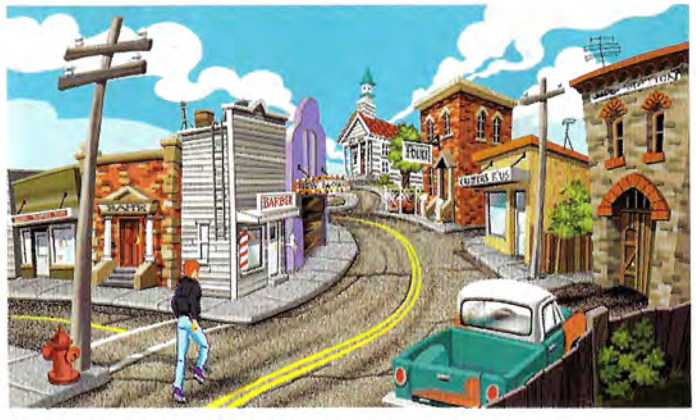






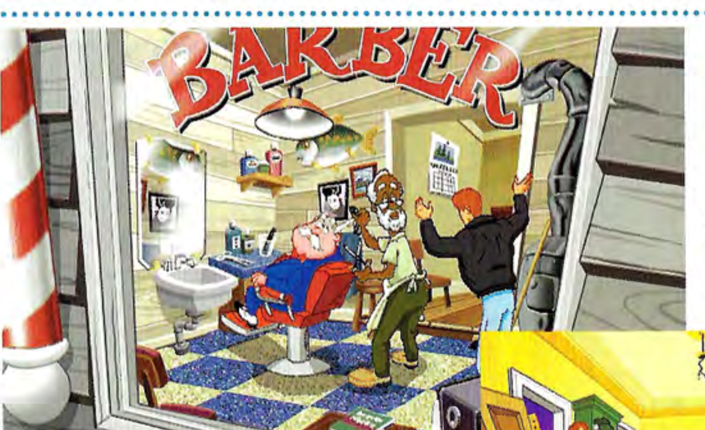
Orion Burger

Precio: 7.495 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Sanctuary Woods/Eidos
Distribuidor: Proein

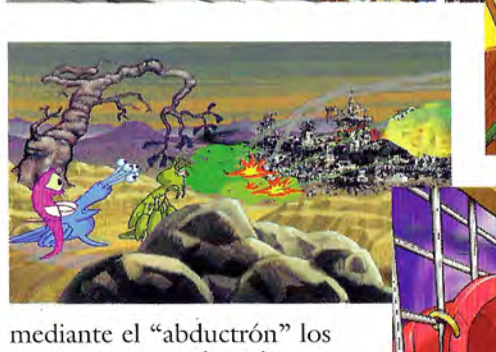




Wilbur es abducido cada cierto tiempo por los invasores







mediante el "abductrón" los extraterrestres devuelve a Wilbur al mismo momento del día, siempre el mismo día, en el mismo lugar -de forma similar a lo que le sucedía a Bill Murray en "Atrapado en el tiempo".

Después de un magnífico juego como The Riddle of Master Lu, Sanctuary Woods parece haberse relajado un poco ingeniando guiones, y si bien existe un cierto aire humorístico a lo largo de Orion Burger, la historia y su desarrollo están a años luz de la anterior aventura de la compañía norteamericana.

Todo esto conforma una aventura que está a la altura de la media, sin llegar a las cotas de atractivo que otros títulos han sabido conseguir tan bien. Orion Burger es visualmente bonito, y las voces de los personajes aportan junto a los diálogos, salpicones de humor de tanto en tanto. La trama y su desarrollo no son demasiado brillantes, y las constantes abducciones son muy latosas, constituyendo una forma como otra cualquiera de alargar las horas de juego fácilmente y sin complicarse la vida. Además, y muy a pesar de la distribuidora, este juego no está doblado ni traducido al castellano, con lo que resulta casi imposible de jugar para cualquiera que no domine perfectamente el inglés.

El truco es...

La primera secuencia de acciones para superar la primera prueba de los extraterrestres es la siguiente: sube al tejado de la barbería, mueve la antena, baja por la escalera de incendios, entra en la barbería, haz girar el soporte de las lacas, espera al barbero y pide un corte de pelo, después pide laca, págale y utiliza el abductrón para volver a la nave.

Calificación

Orion Burger

Pros: Orion Burger ofrece un paisaje visual muy elaborado y al tiempo sencillo, sin adornos inútiles que recarguen la imagen. Su interfaz es de los más sencillos y cómodos que se han implementado últimamente.

Contras: Las constantes intromisiones de los extraterrestres a lo largo del desarrollo de la aventura son una molestia innecesaria incluida en el juego sólo para hacerlo más largo. Todo el juego, a excepción del manual, está en inglés.





Aventura/Rol

Un disparo al aire

Con el alma cargada

Hace algunas décadas, y principalmente en Estados Unidos, se hicieron muy populares unos económicos folletines con historias de detectives que, a un precio muy económico, daban pie a que la imaginación del lector se pusiera en marcha.

Las historias que ofrecían estos folletines no ostentaban una gran calidad, ya fuera a nivel narrativo o argumental, pero la sociedad norteamericana las devoraba. Retomando esta filosofía, aunque tratando de hacer una buena historia, nació "Con el alma cargada", que a pesar de ser un buen intento, no logra superar un mínimo de calidad técnica o argumental.

Con las nuevas tecnologías de vídeo en tiempo real, parece que a estas alturas es impensable encontrar imágenes estáticas con voz en lugar de una secuencia completa en movimiento, pero en el caso de esta producción, así es. Cada escena comienza con un vídeo completo, pero en cuanto termina esta pequeña introducción, se queda una imagen fija y empieza la sesión de audio. En ocasiones el plano se mueve hasta obtener un extremado detalle de los ojos del personaje que está hablando, en un burdo intento de ocultar que sigue siendo la misma foto fija con sonido.

Tópicos detectivescos

El juego en sí consiste en ir seleccionando entre una docena de lugares a los que se puede ir, para conseguir pistas moviendo el cursor por la pantalla o hablar con un personaje utilizando una lista de preguntas. En su investigación, Anger le dará un donut a un policía corrupto, jugará al póker con unos tipos malos, buscará unos diamantes robados, y flirteará con la hermana de su antigua amante. Tópicos como éstos abundan a lo largo del juego, lo que demuestra cierta carencia de imaginación en la elaboración del guión.

Esto no es la única muestra de la pobreza del diseño del juego, ya que cualquier diseñador de software de entretenimiento se habría dado cuenta enseguida de que hacer volver al jugador a la oficina del detective Anger cada vez que quiere recuperar o guardar una partida, es una auténtica locura.





Por otro lado, está el peculiar sentido del humor que a modo de pensamientos de Anger, traducidos en una voz en "off", se repite una y otra vez con más mala fortuna que buena, ya que muchos de los comentarios y chistes del protagonista son tan fáciles y obvios que incluso un niño podría idearlos antes de irse por la noche a la cama –teniendo en cuenta el agotamiento físico y mental que cualquiera suele tener en ese momento del día–.

Un gran esfuerzo

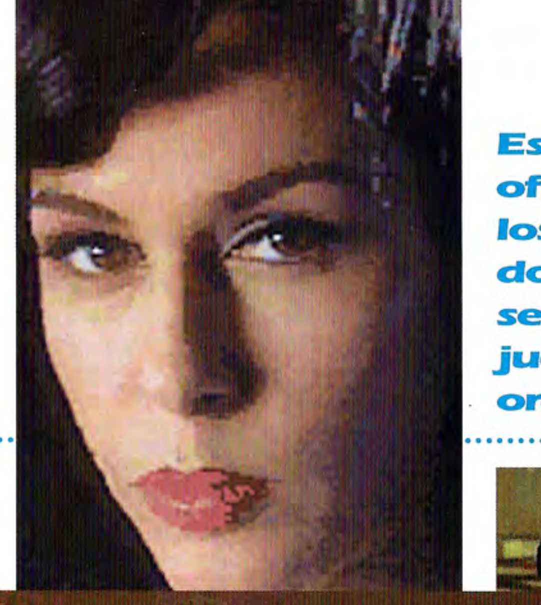
En conjunto, la oferta de "Con el alma cargada" no resulta atractiva por todos los motivos anteriormente expuestos. Sin embargo hay que reconocer que este título ofrece uno de los mejores doblajes –quizá por primera vez se pueda decir que es el mejor hasta ahora– que se ha visto desde que se pone voz en castellano a los juegos de ordenador, utilizando voces conocidas, adecuadas y de una gran calidad interpretativa. Sorprendente el esfuerzo, ya que un buen juego con un buen doblaje es una joya, pero un juego mediocre con un buen doblaje resulta menos comprensible.

No por todo esto hay que pensar que las producciones de Philips carezcan de calidad o no sean interesantes, porque cualquiera se puede equivocar en una industria tan compleja como ésta. Los esfuerzos dirigidos en un



Con el alma cargada

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Beam Software/Philips
Distribuidor: Erbe



Este título ofrece uno de los mejores doblajes que se ha visto en juegos de ordenador









sentido siempre se pueden apuntar en una nueva dirección, y con toda certeza, sabemos que en este caso es así.

"Con el alma cargada" es un flaco intento de conseguir una buena historia de detectives bien llevada al ordenador, y los medios técnicos que se han utilizado para ello son escasos y están infrautilizados. La jugabilidad tiene grandes errores de diseño cuya existencia resulta inexplicable, y la narración de la historia hace agua en varios puntos. Los tópicos abundan, y la dificultad no supone un gran reto para nadie. Como colofón, el interfaz se hace un poco raro debido al uso de pulsaciones de los dos botones del ratón y un sistema de puntos calientes que a veces sirve en bandeja la siguiente acción a realizar.

El truco es...

Puedes almacenar objetos en el maletero del coche y en el cajón que hay a la derecha de la máquina de escribir del despacho. Hay objetos que no sirven absolutamente para nada, así que no te rompas mucho la cabeza con algunos de ellos como el anillo, el desatascador o la foto picante. Dosifica bien tu tiempo.

Calificación

Con el alma cargada



Pros: La banda sonora de "Con el alma cargada" es pegadiza y está bastante bien. Las secuencias de vídeo están bastante bien rodadas teniendo en cuenta la calidad que en este aspecto ofrecen otras producciones.
El doblaje es excelente a todos los niveles.
Contras: El guión, el diseño del juego y los tópicos, convierten este título en el equivalente multimedia de una película de bajo presupuesto de las que emiten a altas horas de la noche en muchos canales de televisión.



TOP SECRET

Las batallitas del abuelo
3 Skulls of the Toltecs



Hasta nuestros días ha llegado la leyenda de un famoso aventurero del siglo pasado. La historia del Salvaje Oeste quedó marcada para siempre por el paso firme y resuelto de un hombre que solucionó los más graves conflictos del territorio más problemático, Arizona, e hizo una fortuna con ello.

1928 Tucson, Arizona. Una familia numerosa se reúne el Día de Acción de Gracias junto al calor del hogar, después de cenar el tradicional pavo relleno, para escuchar la batallita que el abuelo Fenimore cuenta todos los Días de Acción de Gracias desde que papá era pequeño. La abuela, papá y mamá, los cuatro tíos, mis cinco hermanos y catorce primos, y mis siete sobrinos nos preparamos para escuchar un relato que se ha convertido en una especie de ritual que muy probablemente continuará de generación en generación hasta el fin de los tiempos.

Me llamo Fenimore Fillmore III, tengo veintidós años, y soy el menor de seis hermanos. Mi nombre se lo debo a mi abuelo, un antiguo pistolero del salvaje Oeste, y a su testarudez por que alguno de sus nietos continuase llevando su nombre. En camino está Fenimore Fillmore IV, futuro primogénito de mi cuarto hermano. Nadie de la familia lo sabe, pero el abuelo y yo tenemos un negocio entre manos que seguramente aumentará la ya considerable fortuna familiar: una enorme destilería. Mientras ando distraído con algunos asuntos pendientes, el abuelo Fenimore comienza su historia.

"Corría el año 1866, y yo era un apuesto joven que buscaba fortuna en los territorios salvajes de Arizona. Me dirigía al pueblo de Big Town porque me habían dicho que allí había buenas oportunidades para un experto pistolero como yo. Cuando me acercaba al Cañón de la Muerte, encontré una carreta volcada con un hombre moribundo junto a ella. Era Buck, un buhonero que se dedicaba a ir de pueblo en pueblo vendiendo uno de los muchos tónicos maravillosos de la época que todo lo solucionaban. Me acerqué a él e intenté averiguar qué le había sucedido."



El tesoro de los Toltecas

"Fue entonces cuando oí hablar por primera vez del Tesoro de los Toltecas y por añadidura, conseguí una de las tres calaveras de oro. El pobre Buck murió allí mismo, y un monje muy piadoso decidió enterrarle. Por algún motivo aquél fraile me pareció algo sospechoso, así que escondí el cadáver de Buck tras la carreta y mientras el monje se volvía loco buscándolo, cogí su pico –que como todos sabéis, se compone de pico y estaca–. Utilicé el pico con el fraile y le dejé KO, despojándole de su hábito. Esto puede parecer un acto atroz, pero en realidad tenía un motivo muy poderoso para hacer aquello que más tarde entenderéis. Monté en el burro y me desvié de mi ruta original para, rodeando el cañón por la izquierda, ir al monasterio del que supuestamente procedía el falso monje. Allí encontré un soldado francés con el que tuve una conversación que, aunque algo absurda, me aportó algunos datos interesantes.

Visto que no tenía más que hacer allí y que además, no podía entrar, retrocedí sobre mis pasos y seguí camino hasta Big Town. Entré en los establos pero no encontré a nadie, y mientras esperaba rebusqué en un barreño de madera a ver si había algo útil: sólo tuercas y tornillos, pero como dicen que nunca viene mal un tornillo por si se pierde alguno, me llevé un buen ejemplar. Subí por la escalera de madera para ver si había alguien arriba, y nada más llegar me llamó la atención una señal azul con una P gigantesca. Quise averiguar si era de hierro o de madera, pero al tocarla se cayó y me la quedé para que nadie descubriera mi falta de civismo."

"¿Qué es civismo, abuelo?", preguntó mi sobrino Funnymore.

"Pues civismo es el conjunto de costumbres y convenciones que hacen que la convivencia con otras personas sea más hipócrita manteniendo una apariencia de educación y buenos modales. Si no hubiera civismo, la civilización no habría sido posible", respondió pacientemente el abuelo Fenimore.



"¿Y qué es hipócrita?", reincidió Funnymore.

"Pregúntale a tu madre, que dice todos los años que adora escuchar mi historia".

Mi cuñada Fanny enarcó una ceja y esbozó una mirada asesina hacia mi abuelo que éste se apresuró a mantener. Antes de que uno de los dos explotara, papá aplacó los ánimos de ambos distrayendo la situación con una nueva petición.

"Papá, cuéntale a Funnymore la parte de la estación de tren."

"Sí, bien… Como iba diciendo, fui a la estación de tren y hablé con el telegrafista sobre todo lo que se me ocurrió, y descubrí que estaba esperando un teletipo que diera la salida al tren que había estacionado en Fort Apache. Enseguida eché un vistazo al teletipo, pero no encontré nada especialmente interesante. A la salida de la estación –un pequeño edificio ante el que discurrían las vías y un pequeño palanquín estropeado aguardaba a que alguien lo reparase–, me dirigí al centro del pueblo. Al pasar ante el General Store, abrí una caja que había junto al escaparate y cogí unos leños. A falta de algo mejor que hacer, fui a la cárcel y hablé con el ayudante del Sheriff: Mortimer Pettyboom, todo un personaje.

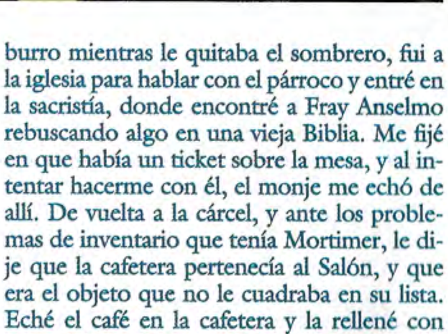
Tras la aburrida charla con Mortimer, me dije a mí mismo que lo mejor que podía hacer era acercarme al Salón para tomar un trago, pero un portero provisional algo chulo me impedía el paso. Intenté razonar con él, y después de mucho hablar, le dije que Pettyboom era el plasta de mi escuela… Aunque creo que utilicé un término algo más fuerte, pero ahora no recuerdo cuál."

El abuelo Fenimore se quedó pensativo unos instantes tratando de recordar el calificativo que había empleado para persuadir al chulo, pero parecía no dar con él.



El asesino al descubierto

"El caso es que conseguí entrar en el Salón, donde tuve oportunidad de conversar con el Sheriff y el Barman, quien me habló de la escasez de alcohol por culpa de unas damas de Fort Apache. Para demostrármelo me dio una botella vacía, y tras un examen de la misma, descubrí dónde estaba la destilería. Apoyado en la barra había un tipo con cara de pocos amigos con el que tuve un breve pero intensa conversación, pues me daba en la nariz que era uno de los cómplices del malvado que había asesinado al buhonero por una de las calaveras de oro. No sé porqué, pero de repente me di cuenta de que aquél lugar estaba muy tranquilo y no hacía honor al bullicio y la algarabía que solía haber en los salones del Oeste. Subí al piso de arriba y pregunté a una bailarina el motivo de que no hubiera espectáculo. Ella me contestó que el pianista había desaparecido, y por añadidura, me reveló dónde escondía el dinero una de sus compañeras. Eché un vistazo por el ojo de la cerradura de la habitación de al lado, y pude ver que el criminal –Dickson– que buscaba dormía plácidamente en aquella estancia."



"Abandoné el local y traté de sonsacar a la señorita que esperaba en el balcón algo de información sobre Dickson. Ella quiso saber el aspecto del hombre por el que preguntaba, y le contesté que era moreno, blanco, tuerto y que calzaba botas. Con esta descripción, la dama confirmó mis sospechas: allí se alojaba Dickson. Mientras decidía qué iba a hacer a continuación, vi a una anciana tejiendo en una mecedora, y entablé conversación con ella para tratar de averiguar algo más. A continuación fui al General Store y le dije al tendero que su madre le requería. Cuando se marchó, aproveché su ausencia para tomar prestado un poco de azúcar, unas galletas, un puro, algo de café y unas zanahorias."

"¿Robaste en la tienda del hijo de la pobre anciana?", preguntó incrédulo mi sobrino Funnymore.

"No", se apresuró a responder su madre, "el abuelo tomó prestadas esas cosas porque el tendero no estaba, pero estoy segura de que más tarde pagó al tendero. ¡¿Verdad, abuelo?!"

"Sí, sí, claro. Bueno, el caso es que empleé una de las zanahorias para entretener al burro mientras le quitaba el sombrero, fui a la iglesia para hablar con el párroco y entré en la sacristía, donde encontré a Fray Anselmo rebuscando algo en una vieja Biblia. Me fijé en que había un ticket sobre la mesa, y al intentar hacerme con él, el monje me echó de allí. De vuelta a la cárcel, y ante los problemas de inventario que tenía Mortimer, le dije que la cafetera pertenecía al Salón, y que era el objeto que no le cuadraba en su lista. Eché el café en la cafetera y la rellené con agua del depósito que había junto a la estación. Aprovechando que estaba allí arreglé el palanquín con el tornillo que tenía."



Conflictos regionales

"Lo cierto es que en realidad estaba un poco perdido. Por un lado, estaba decidido a capturar al malvado Dickson y hacer que le encerraran, y por otro me encontraba sumamente intrigado por el Tesoro de los Toltecas. Poco podía imaginar yo entonces que acabaría resolviendo todos los conflictos de la zona, desde el proceso de paz con los Apaches a la revolución Juarista contra los franceses."

"¿De verdad hiciste todo eso, abuelo?". Era Fun-nymore el que preguntaba una vez más. El resto de los niños estaban medio dormidos, embobados o metiéndose unos con otros. Funnymore parecía ser el único realmente interesado en escuchar la historia.

"Aunque no lo creas, tu abuelo tuvo mucho que ver en la historia de este país. Como el soldado francés del monasterio me había hablado muy bien del tabaco que fumaba, y la única forma de conseguir un poco era comprándoselo, fui al banco y pedí un préstamo, y al intentar abrir una cuenta descubrí que Fray Anselmo había depositado su calavera de oro allí. Volví al mo-





"Estaba decidido a capturar al malvado Dickson, y, por otro lado, me encontraba intrigado por el

nasterio y compré el tabaco, y a continuación me dirigí al cementerio con el palanquín recién reparado. En al camposanto cogí una cuerda de un árbol, hablé con un curioso loro que se encontraba posado sobre una rama y le di unas galletas. Mientras se las comía, lo agarré por el pescuezo y me lo guardé en el sombrero. Ya que estaba allí eché un vistazo a las tumbas y parcelas, descubriendo que una de los pedazos de terreno era especialmente fértil. Cavé en él con el pico y examiné los surcos resultantes."

"¿Qué había, qué había?"; interrogó Funnymore.

"Más tarde lo sabrás. Cuando terminé en el cementerio fui a hacer una visita a los Apaches. Nada más llegar a su aldea, encontré un cuchillo del que me apropié inmediatamente, y me colé por el descosido de una de las tiendas. Dentro cogí una botellita muy especial que producía una nube mágica al abrirla. También conseguí una vela y salí de la tienda. Hablé con un apache que había junto al tótem del poblado, y después con otro que custodiaba la entrada de una tienda donde se celebraba una importante reunión, quien me pidió algo que deduje debía ser goma de mascar."

"En el bosque encontré una vieja cabaña flanqueada por sendos árboles. En uno de ellos, había enganchado un globo roto, y aunque me costó cogerlo, al final lo conseguí. En el otro había pegado un chicle, y utilicé el cuchillo para hacerme con él. La cabaña resultó ser la famosa destilería, así que hablé con Tom –el propietario– para averiguar qué ingredientes eran necesarios para fabricar el whisky. Al salir cogí la caña de pescar que había en el suelo y probé suerte en el río. No había peces, pero sí una corneta."





Fort Apache

"Me quedaban pocos lugares del territorio por explorar, y quizá uno de los más atractivos era Fort Apache. Personalmente, el ejército no me había llamado nunca la atención, pero al fin y al cabo ellos controlaban la zona y pretendían hacer lo mismo con los Apaches. Esto me recuerda que en realidad había dos grandes conflictos militares en la zona: el de los indios y el de los franceses con los juaristas. Ambos podían estallar en cualquier momento, y no me apetecía nada verme inmerso en una guerra doble a cuatro bandas. Al llegar a Fort Apache avisté la máquina del tren que debía pasar por Big Town, y mantuve una conversación con el maquinista para saber qué le retenía allí. Una vez aclarado el tema, entré en el fuerte por la puerta grande y hablé con el teniente. El fuerte tenía varias dependencias, y explorando, explorando, encontré la cocina, donde cogí un frasco de tabasco que había guardado en un armario. En la parte superior de los muros, donde un soldado hacía guardia y se erguía la bandera de los Estados Unidos, había una trampilla que proporcionaba acceso al polvorín: la abrí y utilizando la caña pesqué unos cartuchos de dinamita. Hablé con el guardia y supe qué tonada había que tocar para arriar la bandera, así que la interpreté con la corneta y me llevé la bandera."

"Por una de las ventanas avisté al Coronel Leconte, quien confundiéndome con uno de sus brigadas, me pidió una toalla. Volví a mirar por la ventana y le entregué la bandera al Coronel. Era hora de hacer otra visita a los indios, y nada más llegar a su poblado le di al guardia de la tienda del Consejo el chicle que me había pedido, con lo que pude entrar en el Consejo y sentarme ante el Gran Jefe. Tras una larga y bizantina discusión, consentí en fumar la Pipa de la Paz, aunque cuando ésta estuvo en mi poder metí dentro el tabaco que me había vendido el soldado francés. Con esto quedó zanjado el tratado de paz, y abandoné la tienda para visitar la única que aún no había sido objeto de mi curiosidad. ¡Allí había otra calavera de oro! Pero no era el momento de cogerla. Un indio bastante pintoresco afirmaba ser guía turístico y vender toda clase de recuerdos de la aldea, y me dejó coger una caja de cerillas de un cesto que había en el suelo. Volví a la tienda del Consejo y recuperé unas semillas que había en el fondo del caldero."

"Supuse que el Coronel ya debía estar vestido y arengando a la tropa, así que volví al fuerte y entré en sus dependencias. Moví el barril para llevármelo al palanquín, cogí el uniforme francés y la esponja, y coloqué esta última sobre la alarma de la puerta que abría la sala de la caja fuerte. Me acerqué a la cárcel del fuerte y desperté al carcelero, quien me habló de sus problemas con las comidas. Al salir, entré en la lavandería y dejé el uniforme francés, ya que estaba demasiado sucio como para ponérselo por las buenas. Mientras el chino lavandero trabajaba, fui a la cocina y cogí un cuenco de arroz. Pasé a por el uniforme, rebusqué en sus bolsillos y encontré una llave que abría la puerta de la sala de la caja fuerte. Examiné la caja, me di media vuelta y decidí que iba a preparar un suculento plato para el carcelero. Metí los leños en el horno, lo encendí con las cerillas y puse el arroz a ca-






¡Evita la maldición!
Voces en castellano
Más de 40 extraños personajes
Exóticos escenarios por todo el mundo
Animaciones cinemáticas de máximo realismo
Believe It or Not!
THE RIDDLE OF MASTER LU
Enfréntate a trampas mortales y peligros inimaginables
Explora más de 200 escenarios auténticos de todo el mundo
Resuelve un enigma con más de 2.000 años de antigüedad
ATT: Sr. Ripley´s
Los nacis buscan sello del Emperador STOP
Motivos conocidos STOP
Rogamos parta en su busca STOP
Paz mundial en peligro STOP
SANCTUARY WOODS
c Ripley´s y Belive It or Not! son marcas registradas de Ripley Entertainment, Inc. Sanctuary Woods es una marca registrada, y The Riddle of Master Lu y el logo de Sanctuary Woods son marcas registradas de Sanctuary Woods Multimedia. ©1995 Sanctuary Woods Multimedia. Reservados todos los derechos. Adaptación al castellano ©1996 ERBE Software, S.A.
Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63
ERBE





"Tras una larga y bizantina discusión, consentí en fumar la Pipa de la Paz"

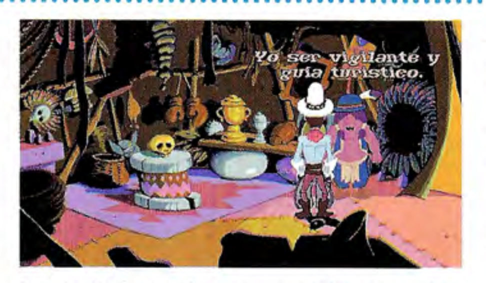
lentar. Mientras se cocía, pensé que tampoco estaría mal un cafetito, así que hice café y cuando oí el pitido cogí la cafetera y volví al monasterio."

El primer combate

"Un juarista dormía plácidamente al borde del precipicio que había junto al vetusto edificio, y le hice tragar el contenido de la cafetera para despertarle y sonsacarle algo de información sobre la revolución. Le llamé impostor y no sé cuántas cosas más, y le interrogué acerca del emplazamiento del escondite de los revolucionarios. Ampliamente informado, me marché al cementerio y planté las semillas de cebada en los surcos, las regué con la nube mágica y recogí la cosecha. Por fin tenía todos los ingredientes del whisky. Volví a la estación de tren y llené el barril con agua del depósito, agregué el azúcar y la cebada y cerré el barril con la P. Lo llevé a la destilería y Tom se ocupó de prepara el infernal brebaje por el que suspiraban soldados y apaches. Barril en ristre, me apliqué al palanquín hasta el poblado Apache y allí rellené mi botella vacía con el alcohol e intenté tomarla prestada. Entonces se desencadenó un auténtico infierno con la llegada de la caballería, Fray Anselmo y medio mundo."

"¿Hubo muchos tiros? ¿Mataste a alguien? ¿Cuántos indios murieron? ¿Cortaron cabelleras?" Mi sobrino era un inagotable torrente de preguntas.

"Sí, no, ninguno, no. La verdad es que lo tuve bastante difícil para escapar indemne del enfrentamiento. Cuando todo acabó, abandoné el desolador espectáculo y volví a Big Town, donde le entregué el globo a la vieja para que lo remendara. Mientras lo hacía, una firme determinación tomo cuerpo en mi mente y me dirigí resuelto a la



iglesia. Puse la vela en un candelabro que había sobre el confesionario, la encendí, esperé a que los efluvios de la cera hicieran su efecto, metí el loro en el confesionario, y le pedí al predicador que avisara a Fray Anselmo para que me confesase. Mientras el loro se despachaba a gusto con el fraile, yo me colé en la sacristía y cogí el recibo bancario de la mesa, abrí el cofre y cogí las pistoleras."

"Como no quería que nadie se enterase de lo que iba a hacer a continuación, quise crear una pequeña distracción para todos. Fui al salón y en el piso superior abrí la botella de la nube mágica. Al bajar encontré un cubo lleno de agua en un rincón. Me lo llevé y lo enganché a la cuerda del pozo, giré la manivela y rescaté al pianista desaparecido. Ahora todo el mundo estaría en el salón contemplando el espectáculo de las bailarinas."



Asalto al banco

"Una vez más, me disponía a recuperar una de las calaveras de oro. Fui al banco y me embocé el hábito de Fray Gordo, hablé con el cajero e intenté retirar la calavera, pero la puerta de la caja fuerte estaba atascada y no había forma de abrirla. Me enfadé mucho y le grité que pensaba decir a todos los clientes del banco que retirasen sus fondos. Me aparté un poco y me quité la casulla, y le dije al cajero que deseaba retirar mis fondos porque Fray Anselmo me lo había recomendado, y él me pidió que tratase de abrir la caja fuerte. Entré por detrás del mostrador y dinamité la puerta. La calavera de oro había salido disparada, y mi olfato me hizo dirigirme al pozo. Giré la manivela otra vez para subir el cubo y por fin tuve el preciado objeto en mis manos. Al examinarlo descubrí un estetoscopio en su interior."

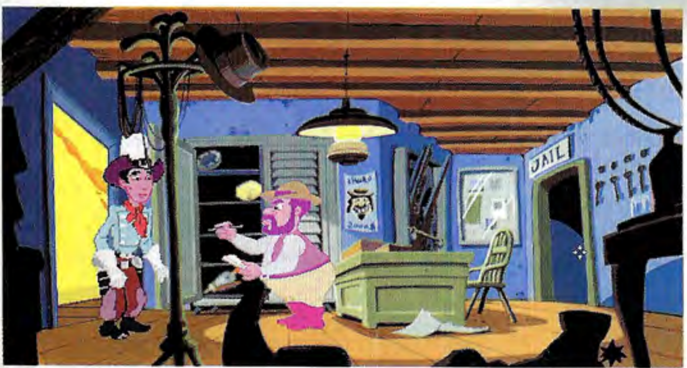
"Había llegado la hora de Dickson. Subí al campanario de la iglesia y desde allí salté por los tejados hasta el balcón de su habitación. Me colé en su interior y abrí un cajón de la cómoda, donde encontré un manual que me apresuré a leer exhaustivamente. Salí por la puerta y entré en la de al lado en busca del dinero de Mimí. Cogí los dos almohadones y los rajé con el cuchillo. Dentro de uno de ellos había un billete falso de 100 dólares. Aquello me iba a venir francamente bien."

"La efigie del billete me recordó de alguna forma a Fray Gordo, y antes de volver al cañón para hablar con él, recuperé el globo que la vieja ya había arreglado. Descubrí que era el famoso general juarista que había desaparecido días atrás, por lo que le entregué las pistoleras y el sombrero. Entré en el refugio de los revolucionarios –una caverna hábilmente oculta en una de las paredes del cañón, y recogí unas cartas del suelo. Salí a toda prisa en dirección a la catarata, escalé el risco y lancé una lazada a una roca que había al otro lado de la corriente de agua para poder cruzar. Llegué a una cueva secreta en la que había una entrada trasera al monasterio. Un maquiavélico plan empezó a tomar forma en mi cabeza."



¡Viva Juárez!

"Volví al fuerte y entré en las dependencias del sargento, hablando con él y





¿Quieres arruinar tu vida?



MARATHON 2
D U N D A R A L
Sólo para windows® 95 y Macintosh

"Marathon 2 aparece ya en 2° lugar, y por encima de DOOM II, Dark Forces o Heretic, en las votaciones de los lectores de la revista americana Computer Gaming World, como el 2° mejor juego de acción de la historia."









MARATHON 2: Dundaral, el juego de acción 3D que te dejará hambriento, desnudo y arruinado, simplemente porque no podrás dejar de jugar a él. Entre las ruinas de una antigua civilización deberás encontrar los restos de una antigua secta, así como descubrir secretos durante siglos enterrados. Marathon 2 ofrece una intensa experiencia, tanto para un jugador como en multijugador por red. 28 increíbles niveles, tanto exteriores como bajo el agua, gráficos SVGA, sonido estéreo, 13 niveles multijugador... Comienza a preocuparte. **MARATHON 2 ARRUINARÁ TU VIDA.**

BUNGIE

Distribuye: Friendware

Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

© 1996 Bungie Software
Marathon 2 es una marca registrada de Bungie Software. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños.





"Colocamos nuestras calaveras en los pedestales, lo que produjo un violento temblor..."

las dos damas. Al darme cuenta del percal, le regalé al sargento la botella de whisky y rápidamente me chivé a las señoras de lo que estaba haciendo el militar. Ellas se apresuraron a levantarse para darle la charla al pobre hombre. Mientras lo hacían, yo tuve oportunidad de coger de la pared la "Estrella de Méjico Libre", en la que había enganchado un sacacorchos, con el que pude abrir la botella de tabasco. Con la medalla recién adquirida ya podía convencer al General juarista para presentarse de nuevo ante sus hombres, y al entregársela le recordé el escondite de la revolución. Una vez dentro, le seguí hasta la cúpula de mando y trazamos un plan para el que se necesitaban varios elementos. Seguidamente volví al salón para jugar a las cartas. Le pedí amablemente al sheriff que me permitiese unirme a la timba, y con el dinero por delante, me dejó sentarme en la silla. Cuando repartieron las cartas, pedí que me permitieran comprobar mi efectivo, y rápidamente usé las cartas y el billete falso que llevaba escondidos para ganar la partida. Se produjo una terrible discusión y acabé en la cárcel con Dickson."

"Cogí una piedra del suelo de la celda y se la tiré a Pettyboom, con lo que éste erró el tiro y el dardo fue a parar al trasero de Dickson. Con cuidado retiré el punzante objeto de donde terminaba la espalda del criminal y arrojé el dardo a una argolla que había en el techo. Con Dickson a cuestas fui a la estación. El viento aullaba como mil demonios, era de noche y hacía un frío terrible. Tuve que empujar varias veces la puerta de la estación para poder entrar, pero no lo conseguí y la puerta se quedó cerrada. Moví el semáforo y el jefe de estación cayó inconsciente de un portazo. Entré en la estación y cogí un libro de la estantería, lo leí rápidamente y envié por telégrafo la orden de salida al tren. Por puro azar me libré de Dickson."



Amanecer apache

"Al amanecer fui al fuerte, donde hablé con el guardia de la celda sobre el estado de malnutrición del preso. Él me dijo que todos tenían hambre. Fui a la cocina y encendí de nuevo el horno, eché el tabasco en el arroz, salí y toqué la llamada a rancho en el triángulo. Volví rápidamente a la celda y abrí con la llave, hablé con el indio sobre el estetoscopio y la caja fuerte del Coronel Leconte y le pedí que me ayudara. Me mezclé con los soldados del patio y me



dediqué a hacer preguntas para facilitar la labor del apache. Cuando éste entró en las dependencias del Coronel, rompí filas y entré yo también. En la caja fuerte estaba otra de las calaveras de oro."

"En aquél momento se produjo otra catástrofe, pues mientras Leconte y sus soldados nos sorprendían, los apaches atacaron el fuerte. El caos fue total y absoluto, pero todo pasó rápido y sin bajas. Al día siguiente encontré a Leconte y Fray Anselmo lamentándose en el salón, y les hablé del plan del General Juarista. A Fray Anselmo le conté lo de la caverna secreta tras la catarata, y al Coronel le entregué el uniforme francés. Corrí hacia el escondite de la revolución y le dije al General que todo estaba preparado. Bajé hasta la cesta del globo, lo puse y le comuniqué al juarista que todo estaba listo. Nuestro gran plan estaba a punto de comenzar."



Un fabuloso tesoro

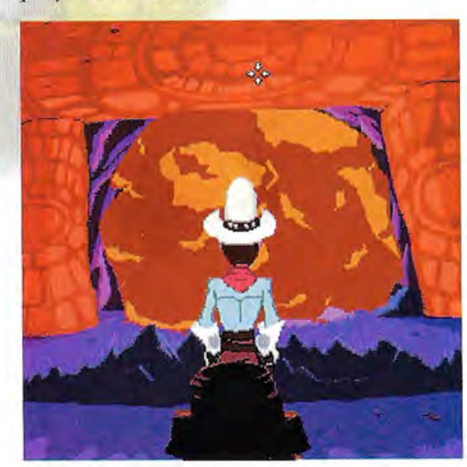
"En medio de todo el barullo y los disparos que se producían en el monasterio, me dirigí hacia una de las puertas para entrar en él mientras me cubrían los juaristas. Alcancé las catacumbas y una antigua celda en la que había un único preso. Abrí las rejas con una gigantesca rueda y le quité al pobre hombre la pesada bola de acero que tenía encadenada a un tobillo. Volví a mi puesto en el patio, trepé con la cuerda hacia el cañón, lo moví, lo cargué y lo puse en posición. Volví a bajar con la cuerda y entré de nuevo en el monasterio. En el archivo abrí todos los cajones para trepar por ellos y abrí la espita de un barril al que había enganchada una manguera. Salí por la ventana y lancé la manguera a otra ventana que había sobre la entrada principal, rocié a los soldados franceses con el líquido inflamable y arrojé una cerilla a unos libros cercanos. Entré por la puerta como un señor y cogí un libro verde, lo examiné y de él saqué la llave de la puerta del templo. Subí a lo alto del edificio, abrí el portón y entré en una oscura y fría sala. Leconte y Fray Anselmo me siguieron. Todos colocamos nuestras calaveras en los pedestales, lo que produjo un violento temblor. Las rocas empezaron a caer por todas partes, y Leconte y Fray Anselmo me abandonaron allí dentro. Cuando todo cesó, moví un tapiz que había en un muro y eché un vistazo al dibujo que ocultaba. Un poco más a la izquierda había una tableta con un sol grabado, y al moverla apareció una luna, abriéndose una salida en la zona derecha de la caverna. Salí de allí rápidamente, y de nuevo encontré a los dos traidores que me habían abandonado. El resto es historia, pero si nuestra familia está hoy donde está, todos sabéis quién consiguió guardarse algo del tesoro antes de que todo terminase."

El abuelo Fillmore miró a su alrededor esperando la habitual algarabía de gritos de júbilo y aplausos de los niños, pero casi todos se habían quedado dormidos. Funnymore sin embargo seguía allí sentado, a los pies del anciano, y dijo muy serio:

"Abuelo, de mayor quiero ser como tú."

"No te preocupes, todo se andará", afirmó mientras me hacía un guiño. Esto significaba que teníamos asuntos que tratar acerca de nuestro negocio, así que me ofrecí gentilmente a acompañarle a su habitación.

Un año más tarde, mientras la bolsa caía en picado, la familia Fillmore disfrutaba de unas magníficas vacaciones en Barbados gracias a los ingresos extra de la venta ilegal de alcohol durante la ley seca. El abuelo Fenimore murió muy anciano, en 1975, no sin antes habernos ayudado a todos a hacer grandes fortunas a costa de... Bueno, esa es otra historia que ya habrá ocasión de contar.

















Alien, Aliens, Alien 3, ™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. "PlayStation" and the logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Ltd. © 1996. All rights reserved.



Ella baila sola

Tomb Raider

Stallone, Van Damme, Steven Seagal, Bruce Willis, Harrison Ford, Schwarzenegger o Rutger Hauer –entre otros–, están acabados. Ha nacido la heroína femenina por excelencia, una mujer que posee las mejores cualidades de todos ellos.

Por primera vez en la historia de los juegos de ordenador –al menos en la que cabe en la mente de quien esto escribe–, una mujer es protagonista de un juego de acción, y por añadidura, no se trata de un juego de acción cualquiera, sino del JUEGO DE ACCIÓN de estas Navidades. Voluptuosa, ágil, diestra en el manejo de las armas, elástica, enérgica, contundente, valerosa y decidida, Lara Croft es la mejor agente del mundo. Tan chula como Bruce Willis en la Jungla de Cristal, tan experta como Harrison Ford en Indiana Jones, tan fuerte como Sylvester Stallone en Rambo, tan salvaje como Arnold Schwarzenegger en Conan el Bárbaro, tan ágil como Bruce Lee en la realidad y en el celuloide, la protagonista de Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que vaya.

Pero en su vida normal Lara pasa gran parte de su tiempo cuidando de niños discapacitados o faltos de recursos, viajando o haciendo ganchillo. Su gran deseo es bajar el Everest esquiando con un tal Brian Blessed a sus espaldas. Como se puede ver, una chica de lo más normal, a pesar de que haga sus pinitos en el mundo de los aventureros.

A su vuelta de una expedición en el Himalaya durante la cual capturó a un Yeti de cuatro metros, Lara recibe la llamada de una tal Jacqueline Natla, quien en representación de una poderosa corporación, contrata a la aventurera para encontrar un misterioso artefacto de la tumba de Qualopec, en Perú. Sin perder tiempo, Lara se pone en marcha para localizar los tres fragmentos del poderoso talismán "Scion", creado por los Atlantes y cuyas propiedades desconoce la aventurera. Una vez localizado el primero de ellos, Lara se encuentra frente a frente con uno de los matones de Natla, quien pretende arrebatarle el preciado hallazgo. En ese momento, la aventurera se da cuenta de que en realidad la han utilizado como un simple peón en un juego mucho más complejo cuyo alcance no acierta a entrever, pero que claramente se remonta mucho tiempo atrás y está relacionado con la desaparecida Atlántida. Algo molesta por todo ello, la heroína decide descubrir el misterio por sus propios medios y sacar provecho de ello.





Una nueva generación

A principios de 1994, la industria de los juegos parecía moverse hacia combinados de Ultima Underworld y Doom, lo que proporcionó al diseñador de Tomb Raider la idea del juego, aunque quiso introducir un personaje principal visto en tercera persona para alejarse del convencionalismo de la tercera. El hecho de utilizar a una mujer como protagonista tiene dos motivos bastante simples: el abu-

Tomb Raider

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 60 MHz, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, DOS 6.0, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Core/Eidos
Distribuidor: Proein

En su peligrosa busqueda Lara tendrá que recorrer los restos de 4 civilizaciones perdidas



rrimiento que produce el estereotipo, y por otro lado, si hay que estar viendo al mismo personaje durante tantas horas de juego, mejor que sea atractivo y agradable a la vista.

Las influencias de Tomb Raider llegan hasta Fade to Black y Prince of Persia, dos títulos que eran pura jugabilidad. Tomb Raider es un proyecto mucho más ambicioso que además de escenarios tridimensionales multinivel, posee un sistema de cámaras inteligentes que cambian constantemente con el movimiento de Lara. Este sistema de vistas cambiantes proporciona un dinamismo excelente al juego, consiguiendo además romper cualquier posible monotonía a la hora de jugarlo.

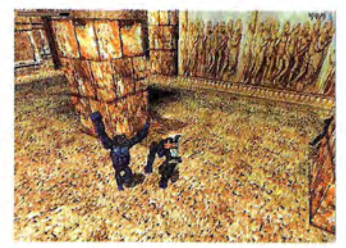
Esto, junto al resto de las características únicas de Tomb Raider, lo convierten –esperemos– en el precursor de una nueva generación de juegos. Como tal, por supuesto, tiene algunos fallos al moverse la cámara, apareciendo superpuestos elementos del decorado con el personaje o transparentándose zonas del suelo, pero a pesar de ello –y sin querer con ello sacarle a nadie las castañas del fuego– se trata de la primera vez que se hace un programa semejante.

Civilizaciones perdidas

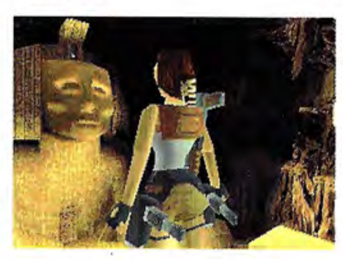
En su peligrosa búsqueda, Lara tendrá que recorrer los restos de cuatro civilizaciones perdidas que suman un total de quince niveles. Su punto de partida será Vilcabamba, centro de una cultura que floreció durante cientos de años en la frondosa selva amazónica del Perú. En esta ciudad Inca Lara se enfrentará a lobos, murciélagos gigantes, osos, raptores, un tiranosaurio rex y otras criaturas carnívoras que pretenden convertir a la atractiva mujer en aperitivo de su almuerzo. Una caverna con una impresionante catarata y unos barracones, una ciudad que incluye plaza central, palacio y harén, y una tumba con altar de sacrificios, cripta y cámara mortuoria, son las tres zonas de que se compone esta civilización.







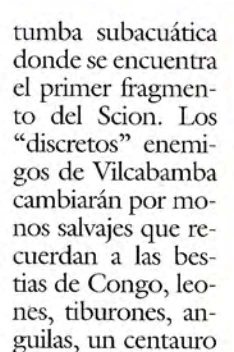








Sin haber localizado todavía ninguno de los fragmentos del Scion, Lara llegará al Laberinto, un escenario greco-romano que combina elementos de la Odisea y la Ilíada en un ambiente selvático. El templo, con biblioteca, jardín de meditación y baños, constituye la primera zona de este nivel, y a ella le siguen las escalinatas y el coliseo, para terminar en una tumba subacuática donde se encuentra el primer fragmento del Scion. Los "discretos" enemigos de Vilcabamba cambiarán por monos salvajes que recuerdan a las bestias de Congo, leones, tiburones, anguilas, un centauro





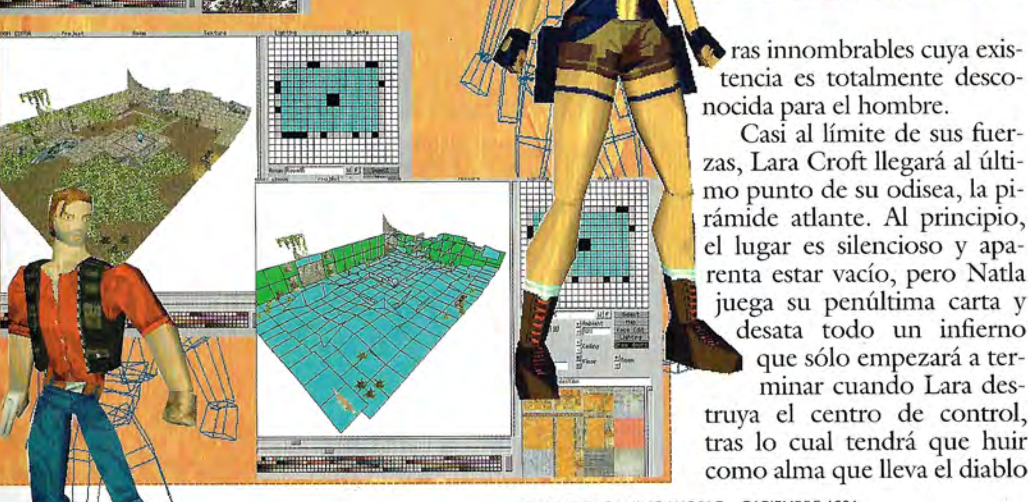


Tecnología propia

Tomb Raider es toda una maravilla de la programación gracias a los sistemas desarrollados por los equipos de Core. Aunque los modelos de los personajes fueron diseñados y animados en 3D Studio, una vez hecho esto se importaban a un editor de animaciones propio que permitía a los artistas "pintar" las texturas mapeadas directamente sobre la figura, tal y como se puede apreciar en estas imágenes. Entonces el artista podía cargar diferentes animaciones para la figura con la que estaba trabajando para encadenarlas, de forma que el juego supiera cómo realizar, por ejemplo, la transición entre correr y caminar.

El no haber utilizado la consabida técnica de captura de movimiento real tiene un explicación bastante plausible: es imposible conseguir que la misma persona se mueva exactamente en una misma posición una y otra vez. Esto implica que la animación no puede ser suave y fluida, y además que tendría que haber transiciones que se notarían mucho en el caso de Tomb Raider dada la cantidad y variedad de movimientos de Lara.

Los niveles también fueron creados con otra utilidad propia llamada "Room Editor", que permite crear los escenarios 3D y ponerles texturas mapeadas, focos de luz, y toda suerte de objetos que se añaden con sus respectivos puntos de activación, cámaras y demás detalles que más tarde se utilizan en el juego como elementos con los que se puede interactuar. La ventaja de utilizar este sistema es que se puede visualizar el nivel antes de integrarlo definitivamente en el juego, de forma que se pueden arreglar pequeños fallos de diseño sobre la marcha, evitando errores críticos después de la integración.



e incluso un monstruo marino, manteniendo algunos ya conocidos en este estadio de juego como los murciélagos.

El siguiente fragmento del Scion se encuentra en un escenario egipcio, con ríos, cataratas, un templo, y una gigantesca tumba que contiene una mapa estelar y las cámaras funerarias del Rey y la Reina. Una vez superados estos obstáculos, Lara tendrá que resolver un puzzle atlante que consta de tres pruebas: una mental, una física, y un combate. Como premio por superarlas todas, la aventurera obtendrá la segunda parte del objeto que busca, siempre y cuando haya sobrevivido a pumas, cocodrilos, hombres come-plantas, y otras criaturas innombrables cuya existencia es totalmente desconocida para el hombre.



Casi al límite de sus fuerzas, Lara Croft llegará al último punto de su odisea, la pirámide atlante. Al principio, el lugar es silencioso y aparenta estar vacío, pero Natla juega su penúltima carta y desata todo un infierno que sólo empezará a terminar cuando Lara destruya el centro de control, tras lo cual tendrá que huir como alma que lleva el diablo si quiere sobrevivir al cataclismo. Con diferencia, se trata de la zona más peligrosa, y los mercenarios y criaturas más aberrantes intentarán poner fin a la vida de la aventurera.

En todos estos escenarios existen numerosas trampas entre las que destacan baldosas que se deshacen, trampillas en el suelo que provocarán una espectacular muerte de Lara atravesada por puntiagudas estacas, gigantescas piedras que caen rodando hacia la aventurera al más puro estilo Indiana Jones, y resortes que activan flechas, bolas de fuego y una amplia gama de proyectiles que harán diana si Lara no atraviesa corriendo la estancia en que se encuentre.



Los puzzles

Lejos de la semántica convencional del término, en Tomb Raider puzzle significa pulsar palancas que abren puertas en lejanas estancias, mover bloques de piedra para alcanzar determinados accesos, y principalmente encontrar la forma de llegar a ciertos puntos que a primera vista resultan inalcanzables.

El ingenio del jugador está sometido a un constante desafío para idear mil y una estratagemas que permitan a

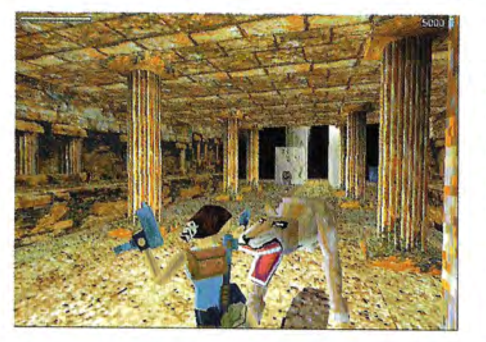


Tomb Raider ofrece una gama de movimientos jamas vista en un juego

Lara acceder a numerosos puntos que conectan con la siguiente zona. Normalmente, es necesario combinar ingenio, destreza y habilidad para tener éxito, ya que en el fondo todo depende de la imaginación del jugador a la hora de sacar el máximo rendimiento a las posibilidades de movimiento de Lara.

Virtualmente perfecto

No hay discusión posible sobre este punto: Tomb Raider ofrece la más amplia gama de movimientos que se ha visto jamás en un juego de ordenador, y lo mejor de todo es que se controlan con tan sólo seis teclas. Saltar en cualquier dirección, trepar, desplazarse por el borde de una sima agarrada con las manos, dar volteretas, empujar o tirar de pesados bloques de piedra, bajar palancas... Es imposible enumerar la gran cantidad de posibilidades que tiene Lara para recorrer los escenarios del juego.





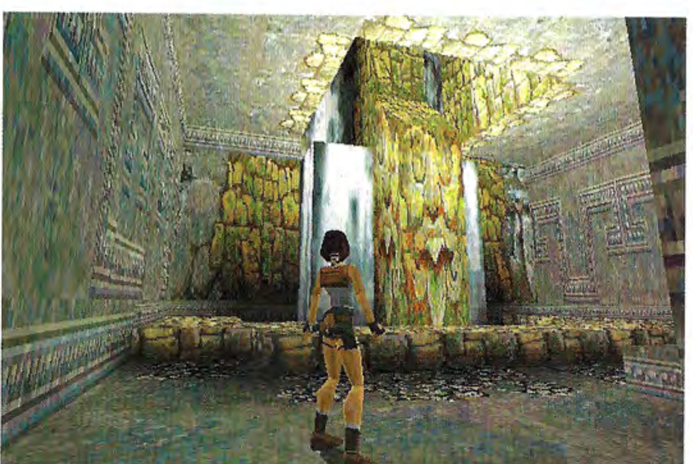






El truco es...

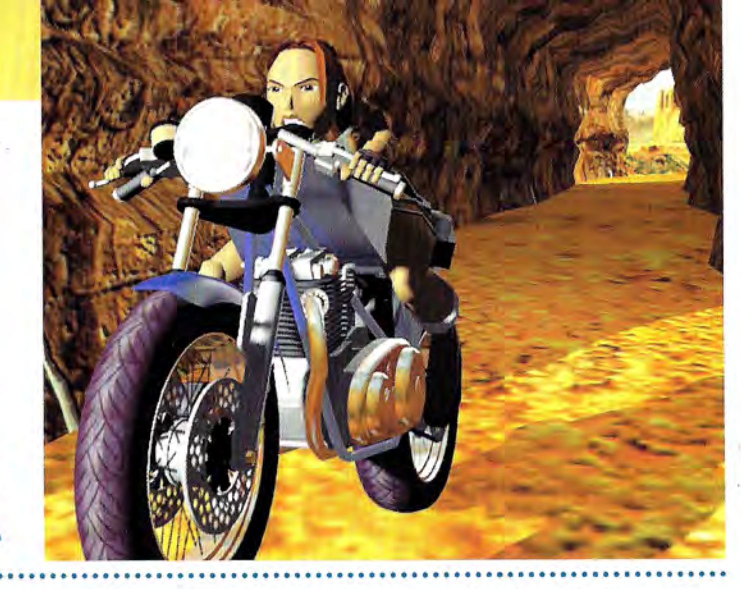
Para evitar sufrir daños en caídas grandes, da una voltereta y agárrate al borde del precipicio, dejándote caer después hasta el siguiente nivel (recuerda que puedes desplazarte a derecha e izquierda por los bordes de las simas).



Además de los cursores –que permiten los movimientos obvios de avance, retroceso y giro a izquierda o derecha, así como la voltereta– la tecla CONTROL sirve para llevar a cabo cualquier acción dependiendo del punto donde se encuentre Lara, y el ALT para saltar. Este conjunto de seis teclas es el máximo que se utiliza a la vez, y hay cinco más que posibilitan varias opciones accesorias que aunque son necesarias en numerosas ocasiones, no exigen un uso combinado que obligue al jugador a contratar a un pulpo para manejar el teclado. Con la barra espaciadora se enfundan o desenfundan las armas seleccionadas, con Escape se accede al menú y al inventario, con SHIFT se dan pasos cortos, y con Suprimir y Avance de Página respectivamente se da



Acción



Todos los escenarios poseen una riqueza visual sencillamente impresionante

un paso a la izquierda o a la derecha.

Cuando Lara lleva armas en las manos, la tecla CONTROL dispara las mismas, y no hay que preocuparse demasiado por girarse para apuntar ya que la propia heroína se encargará de disparar lateral, frontal, diagonalmente o de la forma que sea necesario para acertar.

No hay que olvidar tampoco que en repetidas ocasiones, Lara tendrá que atravesar zonas bajo el agua, lo que añade todo un nuevo mundo de movimientos que sigue utilizando las seis teclas básicas. Resulta francamente difícil describir la fluidez y libertad de movimiento del personaje, y la mejor forma de comprobarlo es jugando. Es sorprendente que con tan pocas teclas se ofrezca tanta versatilidad, algo que merece un enorme reconocimiento al equipo de programación y diseño.





Una atmósfera engañosa

Todos los escenarios poseen una riqueza visual impresionante que a veces dificulta la localización de algunos accesos. Los detalles han sido exquisitamente cuidados para obtener una atmósfera única e irrepetible que carece de banda sonora, si bien tiene los lógicos efectos de sonido ambientales, los gemidos de los esfuerzos de Lara, sus pasos, y un sinfín de sonidos para los enemigos, movimientos, disparos y cualquier otro elemento susceptible de producir sonido alguno.

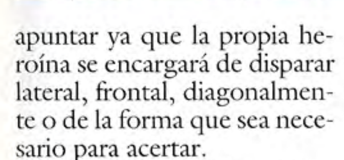
La ausencia de banda sonora, así como la escasez de enemigos –en realidad están localizados en zonas muy concretas en buena cantidad–, crean una atmósfera que provoca que el jugador se sienta seguro y confiado en su exploración de los escenarios, y el resultado de la aparición de cualquier bestia a la vuelta de una esquina, es un imprevisto vuelco del corazón y una tremenda descarga de adrenalina. Este aspecto está tan cuidado que resulta imposible habituarse a los sobresaltos aun después de muchas horas de juego.

Tomb Raider es un proyecto que increíblemente ha llevado tan sólo una año y medio de duro trabajo, y probablemente sea con mucho el mejor juego de acción y aventura 3D que se ha creado hasta ahora. Aunque posee pequeños fallos perfectamente permisibles teniendo en cuenta que se trata de algo totalmente nuevo y original, se trata de un título único que bien merece la atención de toda clase de jugadores. Su fácil manejo y la adictividad que provoca son dos factores que contribuirán palpablemente a su éxito –del que probablemente dependan los futuros discos con nuevas misiones–. No hay palabras para describir la magnificencia de este juego, lo mejor es jugarlo.



Calificación

Tomb Raider



Pros: Tomb Raider es uno de los pocos juegos de acción que se ha creado teniendo muy en cuenta al jugador, la facilidad de manejo y un alto nivel de jugabilidad. Jugarlo es todo un lujo, un espectáculo, y un auténtico desafío. Debe ser incluido entre los títulos de esa reducida élite que llamamos clásicos –a buen seguro le saldrán imitadores en breve– y que todos deberíamos tener en casa. Aunque los requisitos mínimos exijan un Pentium, en resolución media va muy bien en un 486/66 MHz.

Contras: Aunque se puedan perdonar dada la calidad general del juego, existen algunos fallos técnicos cuando cambia la cámara en determinados puntos del desarrollo.

TU OBJETIVO

Compatible DOS / WINDOWS 3.1x / Windows 95

Metal Rage

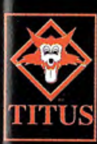
PC CD-ROM

Minimum configuration:
CPU: 486 / RAM 4 MB
CD-ROM simple speed
Video: SVGA VLB

CD-ROM 095331 EUR

TITUS

SERÁ SU MAYOR PESADILLA



Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tell.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63



El hombre y la bestia
Hunter Hunted

Aunque Sierra nos tiene bastante poco acostumbrados a realizar juegos de acción, Hunter Hunted se interna con éxito en este género.

A finales del siglo XX, la Tierra fue invadida por una raza de brutales guerreros alienígenas que gracias a una tecnología superior, exterminaron a cinco billones de personas en cuestión de días. Aquellos desafortunados que sobrevivieron, fueron esclavizados. De entre ellos, sólo los más fuertes, los más rápidos, los más inteligentes, fueron capaces de aprender a resistir y a superar su cautiverio. Por puro entretenimiento, los Amos obligaron a determinados esclavos escogidos a matar o morir en los oscuros laberintos que yacían en las profundidades de las ciudades diezmadas. Estos esclavos fueron denominados cruelmente "Cazadores".

Pero la Tierra no había sido la única civilización destruida por los Amos. El planeta Kullrathe, hogar de una especie de bestias salvajes, también cayó bajo su yugo. Los supervivientes fueron enviados a campos de concentración, y también ellos tuvieron que jugar al obsceno juego del "Cazador Cazado".

Corre el año 2015, y los Amos, lejos de matar a los pocos supervivientes de ambas especies, han decidido jugar con ellos. Bestia o humano, la única esperanza es escapar de los intrincados laberintos que contienen los restos de las civilizaciones que los Amos destruyeron. Si alguien sobrevive lo suficiente como para recopilar ciertas piezas de tecnología que hay ocultas en estos subterráneos, hay una mínima esperanza de huida. Pero también hay otra cara de la moneda: la muerte.

El combinado perfecto

De esta forma da comienzo un trepidante juego de acción que pone al jugador en el papel de hombre o bestia. Muchas de sus características quizá recuerden a viejas glorias, pero el resultado es algo totalmente nuevo y original en la forma en que se presenta, y además altamente adictivo. Sobre todo ello prima la jugabilidad, que convierte a Hunter Hunted en una muy buena opción de compra para este mes.

Hunter Hunted combina las plataformas y la acción con una versátil gama de movimientos que permiten al jugador saltar, disparar en diferentes direcciones, gatear por el techo, trepar, empujar muros, devastar corredores y enemigos, y muchas otras cosas magníficamente ilustradas en un tutorial que el juego introduce en las primeras misiones, explicando las posibilidades de cada uno de los contendientes.

100% de rendimiento

Todas estas acciones se consuman a través de una serie de animaciones para las que se ha utilizado la tecnología de captura de movimiento, una tecnología que aunque ha sido muy utilizada, no ha encontrado su máximo exponente hasta Hunter Hunted. Quizá esto sea debido al reducido tamaño de lso personajes, pero la realidad es que el movimiento es perfecto, sin falsos pasos entre diferentes secuencias y con una fluidez que rara vez se encuentra en un juego de estas características.

El muy cuidado detallismo gráfico no se ha aplicado únicamente a las animaciones, sino también a los escenarios y efectos visuales que bombardean constantemente la vista. En realidad, las imágenes hablan por sí solas, y verlas en movimiento es todo un espectáculo.









Hunter Hunted

Precio: 6.450 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 30 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



El juego posee una opción que permite que dos personas jueguen en la misma máquina al mismo tiempo

Además, a pesar del aspecto bidimensional de Hunter Hunted, el jugador puede –de hecho, debe– moverse en los tres ejes, y aunque la profundidad parece a priori ser una mera cuestión de entrar por una puerta, es en esas mismas pantallas donde se aprecia la superposición de planos, con el del fondo oscurecido, y la animación que hay en segundo plano.

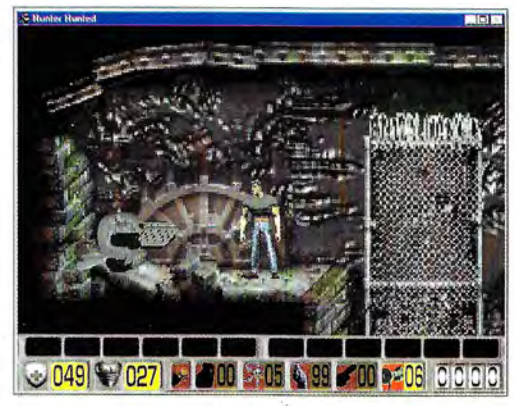


El truco es...

Recorre el tutorial varias veces hasta dominar completamente los movimientos de cada personaje. Puesto que no hay tiempo límite en estos primeros escenarios, no te preocupes por salir rápido, sino por obtener un dominio completo de las acciones que puedes llevar a cabo.

Los ingredientes

Todos los elementos de los juegos de plataformas están presentes, como redes de cuerda para escalar, techos por los que gatear, o abismos que hay que cubrir saltando. También hay toberas que escupen fuego, minas sensibles al calor con dispositivo de rastreo, barriles de desperdicios tóxicos que explotan al más mínimo roce, goteras de ácido o fluidos letales, mecanismos que se activan obligando al jugador a agacharse, torretas que detectan el movimiento, gigantescos robots, y un sinfín de enemigos y obstáculos que pondrán a prueba la habilidad del jugador.



Para combatirlos, existen múltiples armas diseminadas por los laberintos, aunque no siempre disparando se llega a todas partes. Por ejemplo, para esquivar los disparos de las torretas, el jugador puede esconderse pegado a la pared, o para evitar una vasta extensión de suelo en llamas pegar un salto que batiría varias marcas olímpicas.

Al principio de cada uno de los más de cincuenta niveles, se informará al jugador de su objetivo antes de encontrar la salida, aunque en muchos casos simplemente habrá que sobrevivir para contarlo. Puntualmente, y sólo en algunos niveles, el jugador irá encontrando ciertos elementos que le ayudarán a construir su vehículo de escape si es que consigue sobrevivir al reto de los Amos.







Dos por uno

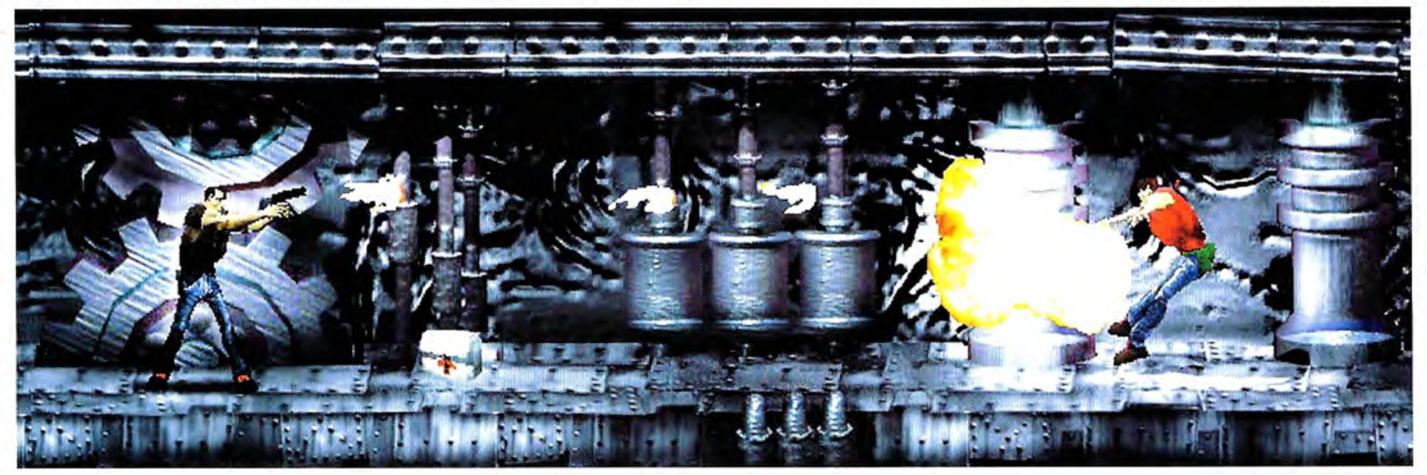
Y si esto ya parece divertido, entretenido y adictivo para un jugador, para dos resulta increíble: Hunter Hunted posee una opción que divide la pantalla en dos permitiendo así que dos personas jueguen en la misma máquina al mismo tiempo, lo que sobrepasa cualquier tipo de expectativas multijugador desde hace muchos años. Por supuesto todo esto tiene un

Acción





Hunter Hunted es un juego de acción terriblemente dinámico, adictivo y jugable

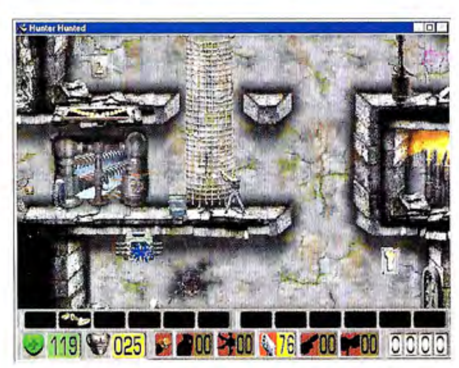


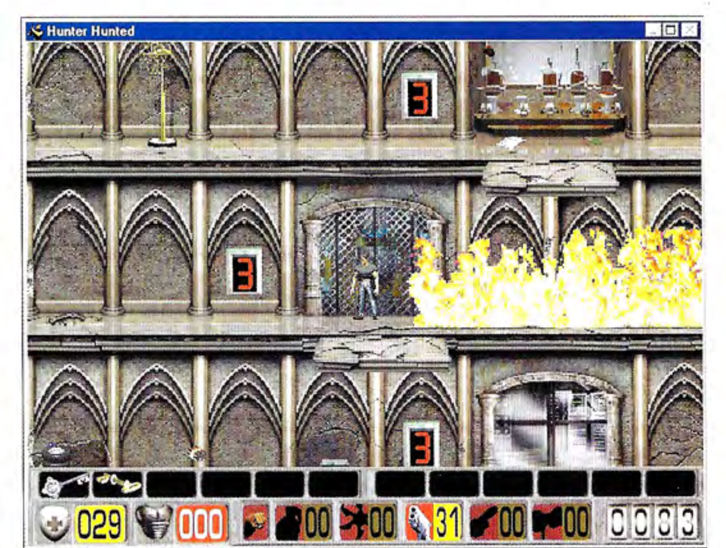
precio, y son los elevados requisitos del sistema que hay que cumplir como mínimo para poder jugar en condiciones, pero si se tiene la máquina adecuada, merece la pena.

Hunter Hunted sabe combinar lo mejor de los arcades y plataformas para resultar en un juego de acción terriblemente dinámico, adictivo y jugable. Para un jugador o dos, la oferta de esta producción de Sierra en comparación con otras –ciñéndose esta afirmación al subgénero de plataformas y acción–, resulta imbatible. Jugarse todos los niveles y completarlos con éxito conlleva una enorme cantidad de horas de juego, a las que hay que añadir el divertimento adicional de la opción de dos jugadores con muchos más niveles, y sobre todo teniendo en cuenta que sólo requiere dos personas y un ordenador –una posibilidad bastante real que se distancia bastante del resto de juegos que exigen dos o más máquinas–.







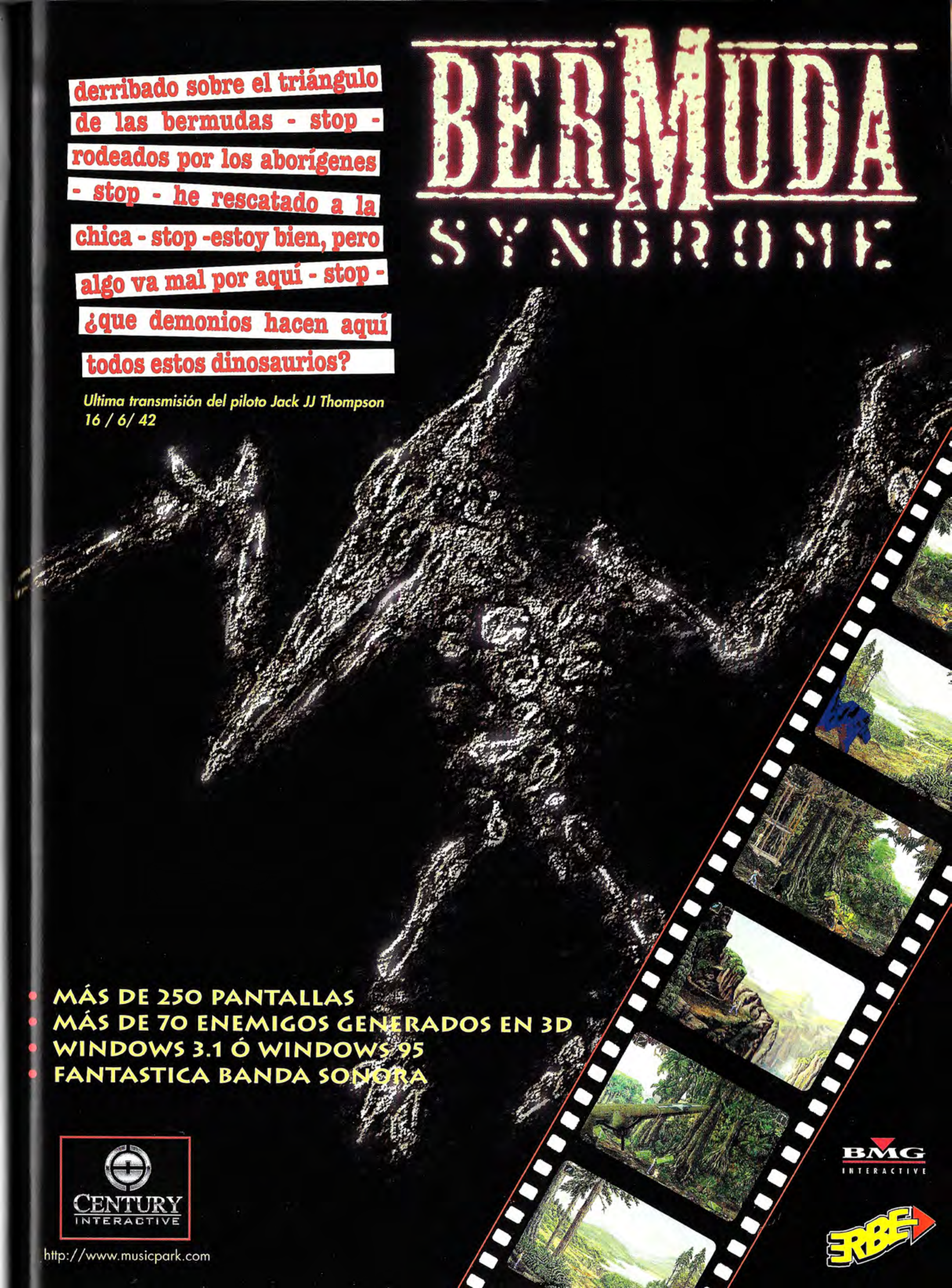


Calificación

Hunter Hunted

Pros: Todo en Hunter Hunted, desde la banda sonora y los gráficos a la jugabilidad y la adictividad, supera con mucho la oferta media de un juego de estas características. Aunque no haya traído a su alrededor un globo publicitario como ocurre con otros productos, éste merece mucho la pena.

Contras: A pesar de que quizá la originalidad de Hunter Hunted resida en la forma en que se han empleado todos los elementos clásicos de este tipo de juegos, no deja de ser un refrito de muchas cosas ya vistas.


derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
BERMUDA
SYNDROME
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE

Como uña y carne

Firo & Klawd

Los amigos los eliges tú y son para toda la vida, pero a veces las circunstancias los imponen. En el caso de Firo & Klawd, éstas circunstancias fueron especiales. ¿Sería un buen comienzo sufrir la amistad reducido por unas esposas, y no precisamente las de sexo femenino?

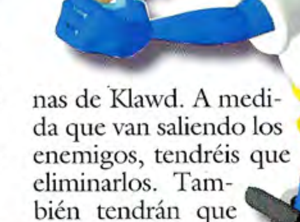
Klawd era un gato mensajero que transportaba en pequeñas cajas grandes cantidades de dinero falso. Nunca tuvo curiosidad por ver qué conte- nían los paquetes, pero un día se cayó al suelo y una de ellas se abrió. ¿Pasará algo si tomo prestados unos cuantos dólares? –se dijo–. Unas horas más tarde sabía que SI pasaba algo cuando cogía "unos cuantos". En pocas horas, debido a una compra que hizo en el centro de la ciudad, había sido perseguido por un policía, esposado, llevado a la comisaría, convertido en detective y acosado por los matones de la banda de mafiosos a



los que sisó el dinero. No obstante, si lo miramos por el lado bueno... ¡tenía un nuevo amigo! ¡El policía Firo!, un gorila bonachón que no busca otra cosa que hacer justicia... a su manera.

Novedad

El planteamiento de este entretenido arcade, cuya acción comienza en una gran ciudad y recorre a lo largo de su original propuesta ocho mundos distintos, estructurados en veintiún niveles de juego diferentes y seis subjuegos; se basa en la siguiente estructura: tendrás que ir moviéndote a lo largo de los distintos escenarios con tu compañero al lado, y –en el caso de la ciudad por ver alguno en concreto–, deberéis ir matando aquellos individuos que os ataquen, resolviendo situaciones en las cuales tendréis que tomar uno de los posibles caminos ofrecidos y descolgando diversos carteles que se encuentran en las paredes. Los subjuegos consisten en escenas tales como la ofrecida dentro del vagón de metro: no aparecen los protagonistas, sino el cañón del arma de Firo y el tirachinas de Klawd. A medida que van saliendo los enemigos, tendréis que eliminarlos. También tendrán que













Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, disco duro, SVGA, MS-DOS 6.0, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: BMG
Distribuidor: Erbe





recoger Firo & Klawd diversas armas repartidas a lo largo de los escenarios, así como evitar minas y otros impedimentos, enfrentándose a una treintena de mafiosos.

El juego tiene cinco finales distintos que dependen de la forma de jugar, pero que





no tienen en cuenta para nada lo que se haga o deje de hacer. Para llegar hasta el final dispondrás de un sencillísimo interfaz, que permite una jugabilidad extraordinaria. En cualquier caso, son las

El truco es...

Puedes matar, pegar, sortear los objetos que te lancen, pero hay una cosa que no puedes olvidar: recoger todos los carteles que puedas. Estos carteles se encuentran repartidos por el metro, los suburbios, y cualquiera de los rincones por donde te muevas.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD JUEGOS DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

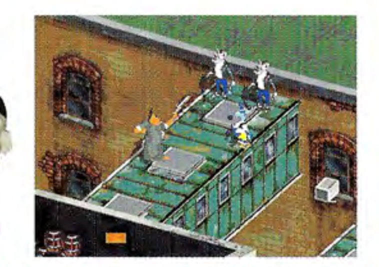
CD SUPER-PORNO. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

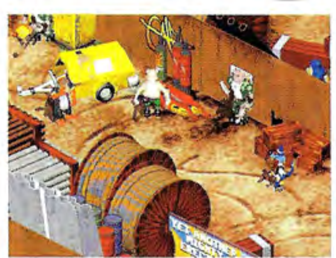
PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
E-MAIL: prix@bitmailer.net
SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Firo & Klawd tiene cinco finales distintos, que dependen de la forma de jugar











carteles y de los diversos objetos que vayan apareciendo a lo largo de las partidas, se efectúa automáticamente en el momento en que te acercas al lugar donde tales cosas se encuentran.





cuatro teclas de dirección, una para disparar y dos para agacharse o saltar. La recogida de

¡Qué vistas!

Sin duda alguna, el principal atractivo del juego es su aspecto visual. Desde que comienza la introducción, hasta que se terminan los últimos niveles de juego, el grado de versatilidad a la hora de observar los gráficos renderizados en 3D, concebidos en una prespectiva isométrica, es muy alto. Estas características arropan a "Firo & Klawd" con una impronta de calidad bastante alta, dando a los gráficos una profundidad y un buen ver que roza las características aprehendidas en las distintas animaciones que aparecen entre los niveles.

El sofisticado sistema de inteligencia artificial empleado para la producción de este título, es la guinda que pone punto final a cualquier discrepancia. Un mundo parecido al de los dibujos animados, cuya colorista banda sonora, animará –nunca mejor dicho– un divertido juego de "matar terrestres", aunque éstos habiten un mundo de animales. Una extraña pareja de orangután y gato, que tratarán de imponer orden dentro del caos cotidiano de una gran ciudad inmersos en un juego de acción, sencillo pero entretenido.



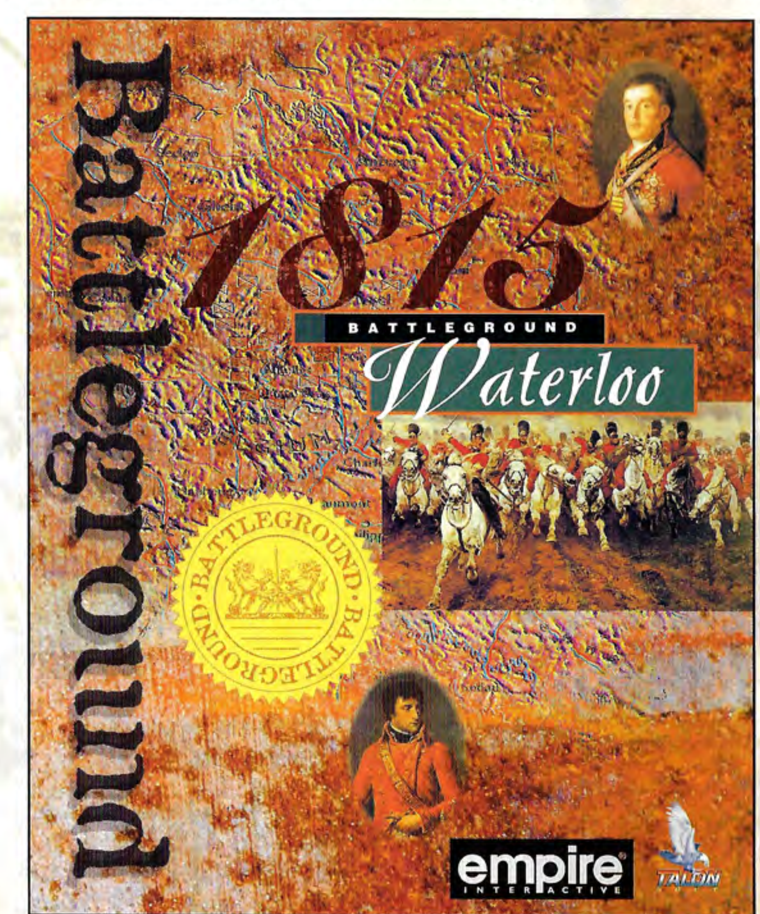
Calificación

Firo & Klawd

Pros: Las imágenes renderizadas son espectaculares, llegando a ofrecer una nueva perspectiva en juegos similares que hasta ahora sólo aparecían en 2D. Su versatilidad aumenta la calidad del producto, promoviendo una nueva imagen para los juegos de "matar gente". Una bocanada de aire fresco en tu PC.
Contras: Falta un fuerte "hervor" al doblaje y otro a los efectos de sonido. El movimiento de los protagonistas no es muy fluido y carece de naturalidad, circunstancia ésta que se acusa de manera más pronunciada en las animaciones proyectadas cuando terminas cada nivel. La jugabilidad es ...¿rara?

Battleground: Waterloo

Napoleón ha vuelto del exilio, ha derrocado a la monarquía y ha reclamado la corona imperial. Francia le llama Emperador. Los grandes poderes le consideran fuera de la ley. El destino de Napoleón y el futuro de Europa dependen de una sola batalla... Waterloo.



Lucha en la batalla del siglo...
y cambia el curso de la historia.

REALISTA • Exactitud y atmósfera histórica sin igual • Mapas vivos, vídeo del combate, sonido de la batalla y descriptivos gráficos • Auténticos uniformes y equipos a nivel de unidad • Acción de los regimientos en 100 metros por hexágono • "Este juego es una obra de arte, así como una impecable simulación de la Guerra Napoleónica"

VERSÁTIL • Selecciona los comandos Imperiales o Aliados • Controla todo o parte del ejército • Lucha la campaña entera o escenarios separados • 5 niveles de zoom en 2D y 3D • "Es un juego espectacular y una lección de historia magistral"

ESTIMULANTE • Oposición dinámica del ordenador • Inteligencia artificial ajustable • Opciones de correo electrónico, módem contra módem y conexión en serie • Ideal tanto para principiantes como para expertos • "Una recreación viva y llena de color de una de las batallas más épicas de la historia occidental"

FÁCIL DE JUGAR • Movimientos con sólo arrastrar y soltar y un interfaz de apuntar y pulsar • Ayuda en línea con índice • "Una simulación experta de la táctica napoleónica"

TEXTO DE PANTALLA Y MANUALES EN CASTELLANO





© 1996 TalonSoft Inc. Todos los derechos reservados.
Editado por Empire Interactive







Un alud imparable
Nascar Racing 2

De los creadores de la saga Indy Car, capaces de lanzar la SVGA a 6.000 rpm. en un circuito repleto de espectadores, nos llega Nascar Racing II. Una inmersión a pulmón libre en el emocionante mundo de las carreras de coches que pondrá los pelos de punta a los espectadores, mientras el jugador disfruta de la velocidad como un poseso.



Nascar Racing 2

Precio: 6.950 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486DX/66 Mhz, 12 Mb de RAM, VGA (Recomendado Pentium 75, 16 Mb de RAM, SVGA), Windows '95 ó MS-DOS 5.0, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Papyrus/Sierra
Distribuidor: Coktel

Dado que ya se ha hecho casi todo lo que la tecnología permite llevar a cabo en cuanto a producción de juegos en el ámbito de las carreras de coches, el nuevo método propuesto por Nascar 2 es el siguiente: como el realismo del juego es bastante grande y los comportamientos de los coches muestran en su totalidad la agresividad que siempre impera en una competición, sea del tipo que quiera; lo único que falta es llevar la misma realidad hasta el PC. Así las cosas, el juego que nos ocupa presume de haber obtenido más de cien licencias auténticas para exponer en su realidad virtual hasta el más mínimo detalle que pueda encontrarse en cualquier pista de verdad, incluida la autenticidad –valga la redundancia– de los propios circuitos, que son réplicas exactas de los originales. Esta obsesión se ha llevado hasta extremos tales como los de simular la temporada de 1996, incluyendo como participantes los auténticos equipos con sus respectivos pilotos.

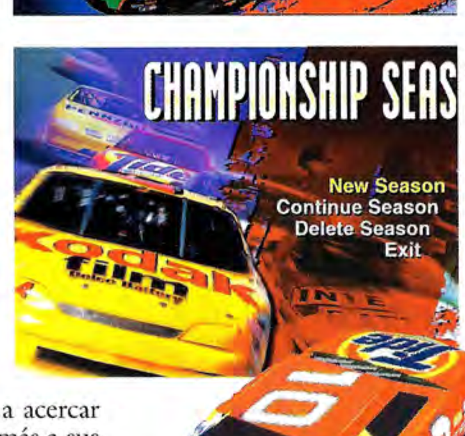
En la realización de Nascar Racing 2, los programadores han tenido el detalle –casi nunca apreciado por la gran mayoría de ellos– de incluir una opción expresamente diseñada para los conductores inexpertos. Ya no tendrás que sufrir durante las primeras horas de juego si quieres echar una carrera, sino que puedes disfrutar también con el modo arcade, el cual te permite llevar a cabo una conducción más suave, con cambio automático y sin tener muy en cuenta las burradas que puedas hacer al volante de tu deportivo. Todo ello se ha desarrollado dentro de un entorno en donde –aún pudiendo mejorarse–, sus gráficos son unas buenas realizaciones en SVGA que te permiten eliminar del decorado cuantos elementos creas oportunos –objetos, texturas, vallas o edificios–, para permitir una mayor respuesta y rapidez de juego. Como en toda carrera que se precie, el contacto por radio con tu preparador, será vital en momentos decisivos: más de una vez te sacará de un verdadero apuro.

Pisando arenas movedizas

"No hay mal que por bien no venga", y es que la sabiduría popular española tiene toda la razón, aunque añadiría para mis propósitos en este artículo "... y viceversa". Y es que la proliferación de posibilidades de ajuste entre los distintos parámetros de un juego, contribuye siempre a acercar al jugador un poco más a sus preferencias, circunstancia esta que redunda en una mayor satisfacción a la hora de jugar. ¡PERO!, cuando necesitas media hora para ajustar esos parámetros antes de comenzar la partida, por muy elitista que seas, acabas cansándote. Este es el fallo principal que encuentro en Nascar Racing 2: un "parto" hasta que comienzas la carrera en condiciones, pero los beneficios de ésta abundancia también se dejan sentir, ya que podrás disfrutar –por poner un ejemplo– de las delicias de veintiocho circuitos de carreras, los mismos en donde se llevan a cabo las competiciones reales.

En cuanto a los participantes, tú decides el número

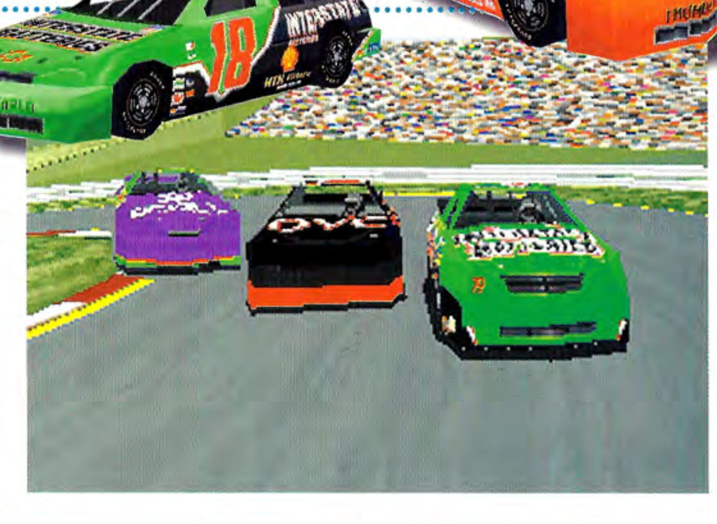






Podrás disfrutar de las delicias de veintiocho circuitos de carreras





–que puede llegar a un máximo de treinta y nueve–, y la pericia de tus "enemigos", los daños afectos en los coches, e incluso las altas temperaturas que pueden llegar a alcanzarse en el circuito. Hasta el viento en su dirección y velocidad obedecerá tus órdenes. Dispondrás de tu propia carpeta de apuntes, la cual te permitirá llevar un control exhaustivo del combustible, los neumáticos o las incidencias entre multitud de anotaciones de todo tipo. Prácticamente podrás modelar los gráficos a tu antojo tanto si estás dentro del coche como si te encuentras en plena carrera con una perspectiva aérea. El juego permite una gran flexibilidad ampliable hasta la misma conducción, y estas son excelencias que no todo el mundo sabe apreciar.

En definitiva, y como se suele decir, de tal palo, tal astilla, y es que se trata de la segunda parte que remodela en gran parte –valga la redundancia– a su ya excelente predecesora.

El truco es...

En numerosas ocasiones te encontrarás inmerso en una avalancha de coches que tenderá a arrastrarte como si de una estampida de búfalos se tratase. Para intentar salir, pégate primero a uno de los borde de la pista, allí donde tengas una valla cerca y entra por fuera a quien te preceda para desestabilizar su máquina.



Calificación

Nascar Racing 2

Pros: Una de las prioridades del producto desde que se concibió su segunda entrega: obtener licencias hasta de los más mínimos detalles de todo un mundo como es el de las carreras de coches con su entorno, para conseguir una reproducción de la realidad lo más fiel posible. No cabe duda que lo han logrado. Al volante de uno de estos coches y respaldado por la SVGA, te sientes un pequeño dios...

Contras: Aunque los más puristas estarán satisfechos, la verdad es que en el fondo no difiere mucho de la primera entrega. Los gráficos, sin ser malos, podrían mejorarse. Existe una ingente cantidad de menús que aburren al propio hastío, lo cual puede ser un arma de doble filo. No obstante creo que su número es excesivo.



Arrastrado por la marea
Deadly Tide

Los arcades clásicos han dado paso a una nueva generación de juegos con una fuerte línea argumental que se desarrolla fuera del control del jugador, y que ofrece un aspecto visual que dista mucho del sencillo y entretenido Galaxians.

El nuevo dominio del hombre es el espacio submarino, donde se establecen bases y se extraen recursos minerales. Una raza alienígena decide invadir el planeta, y un submarino hundido se convierte en objeto de las miras de toda la raza humana cuando un buen día se detecta actividad en su interior. Las escaramuzas se suceden una tras otra, y pronto, el primer contacto con una raza extraterrestre se convierte en una guerra abierta por la supervivencia de la Humanidad y el control del planeta.

Escenarios submarinos y naves de todo tipo enfrascadas en un combate frenético, constituyen la oferta de uno de los últimos títulos de la reciente incursión de Microsoft en la industria de los juegos de ordenador, que la ha llevado a tratar ya en este momento la mayor parte de los diferentes géneros.



"Deadly Hive"

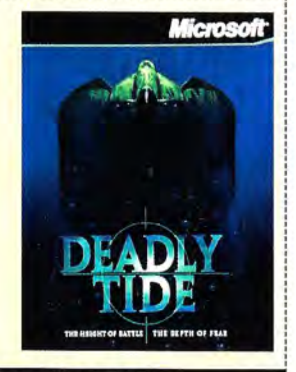
En cualquier caso, Deadly Tide sigue descaradamente el patrón diseñado para The Hive, el juego de Trimark que salió en febrero de este año. No se trata de una afirmación a la ligera, ya que el primer indicio que evidencia este hecho es el menú que da acceso a las misiones según se van completando, una sala esférica en la que el jugador se puede mover libremente.

El hecho de conectar las misiones entre sí con animaciones 3D e informes vía videoconferencia, tampoco es especialmente novedoso, y aunque estaba presente en The Hive, no era exclusivo de éste. Sin embargo, el sistema de curso prefijado en el que el jugador se limita a disparar como un loco, ha sufrido una pequeña variación que sí es exclusiva de Deadly Tide. Se trata de la posibilidad de elegir un camino u otro en cierto puntos del juego, aunque esta elección sea inútil puesto que siempre hay que volver atrás para recorrer el sendero correcto.

Misiones en primera persona

También se incluyen –al igual que ocurría en The Hive– algunas secuencias en las que el personaje se encuentra quieto en un punto y puede rotar sobre él en cualquier dirección. La estructura de misiones que posee el juego implica una linealidad necesaria para el desarrollo del argumento, aunque el objetivo de las mismas no es siempre la destrucción de uno o más elementos enemigos. En contadas ocasiones hay que encontrar objetos y recogerlos para mejorar la calidad de la lucha contra los alienígenas, pero nunca será partícipe el jugador de la acción de recogerlos. Llegado el momento, una secuencia



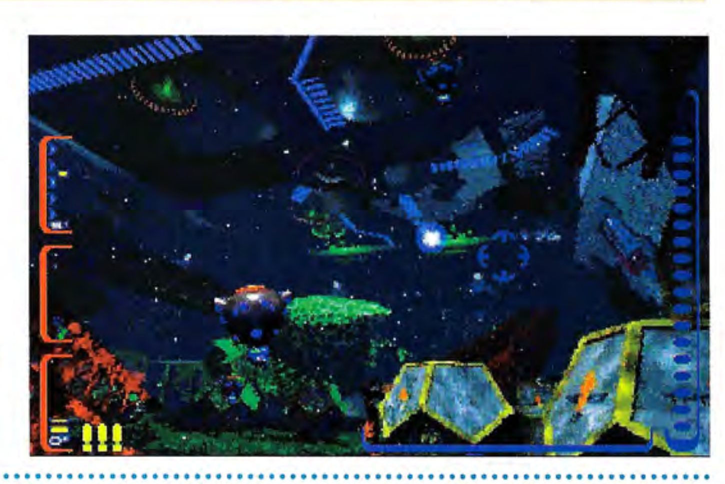


Deadly Tide

Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



El juego destaca por su calidad técnica y su facilidad de manejo



no interactiva aparecerá en pantalla mientras el usuario se toma un respiro.

Los vehículos del juego serán una nave humana, una alienígena, y un pesado traje para las zonas que el protagonista recorrerá a pie –todos ellos con una vista de primera persona–. Esto confiere al juego una variedad bastante aceptable que evita la monotonía de ir fase tras fase disparando siempre de la misma manera.

Al haber sido desarrollado en modo nativo de Windows 95, Deadly Tide posee una calidad audiovisual intachable, si bien esto también significa que hace falta una máquina potente para disfrutar de él en condiciones. Las ilustraciones, los escenarios, las naves y todos los gráficos que los conforman tienen cierto tinte de genialidad, aunque sin duda alguna, lo más sorprendente es el realismo que se ha conseguido con el movimiento.

Una película larga

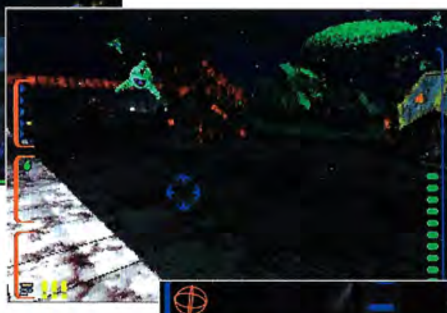
Deadly Tide incluye tres niveles de dificultad que permiten al jugador progresar con el juego para no llevarse chascos innecesarios. Las diferencias entre ellos son muy simples: la cantidad de enemigos y el daño que puede soportar la nave controlada por el jugador. Esto hace que la duración del juego oscile entre las tres horas –igual que largometrajes tipo Braveheart– para la versión fácil y unas cuantas más para la más difícil –que en momentos se torna imposible–. Esto hace pensar si no se habrán pasado con los extremos y que lo justo es el término medio, y también si merece la pena tanto despliegue de medios y el precio final del producto para disfrutar de este tiempo real de juego.

En cuanto a la rejugabilidad, dependerá de cada uno, ya que terminado el juego en el modo fácil, no existe demasiado aliciente en principio para repetir con más dificultad, aunque en el caso de los adictos al arcade sucede todo lo contrario.

En cualquier caso, Deadly Tide es un juego muy bien hecho que sobresale un poco de la media por su calidad técnica y facilidad de manejo, aunque en cuestión de originalidad tanto argumental como de diseño, ande bastante flojo. El conjunto resulta un buen entretenimiento para tres o cuatro tardes más o menos largas, pero nada más.

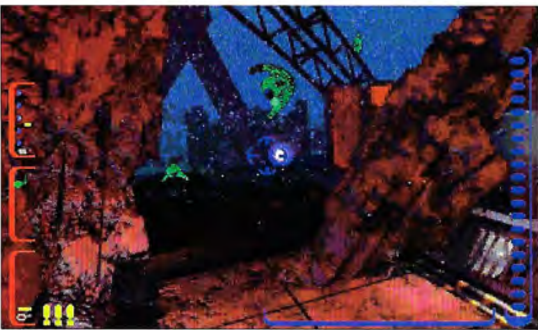






El truco es...

Recuerda que el escudo de la nave se recupera poco a poco si no recibes impactos, por lo que debes aprovechar las ocasiones en las que hay pocos enemigos en pantalla para tratar de que no te toquen. En la fase de la exploración del submarino en busca de la caja fuerte del capitán, escoge siempre los caminos que avancen de frente y a la derecha cuanto existan.











Calificación

Deadly Tide

Pros: Técnicamente, Deadly Tide ofrece una calidad superior a la media, gracias a su desarrollo en modo nativo de Windows 95, y sus tres niveles de dificultad lo hacen asequible para todo tipo de jugadores.

Contras: Se nota demasiado la fuerte inspiración en The Hive, y los niveles de dificultad son extremos tanto en facilidad como en dificultad. Es necesario un Pentium 120 como mínimo para poder jugarlo en condiciones.



Los mercenarios del futuro

Shattered Steel

Los juegos tipo "Mech" parecen tener un público fiel que los apoya a ultranza, o de otra forma no seguirían produciéndose. Interplay pone su granito de arena a la ya larga serie de títulos cuyo máximo exponente fue, sin duda, Mechwarrior.

Año terrestre de 2132. La exploración y colonización del espacio son una realidad dividida en dos: el organizado núcleo y los peligrosos territorios fronterizos. Ambos compiten entre sí por los elementos necesarios para su supervivencia. El jugador se convertirá en un mercenario contratado por una compañía minera para investigar la ruptura del protocolo de comunicaciones con la base de Lanois 3.

Se sospecha que se trata de una incursión pirata, pero cuando el jugador comienza el reconocimiento de la zona a bordo de su Planet Runner, descubre que una extraña raza alienígena intenta destruir las instalaciones humanas y a sus habitantes. Sin posibilidad alguna de comunicación con el exterior, el jugador se ve obligado a enfrentarse a la fuerza alienígena y destruirla. Si fracasa, la Tierra será el siguiente objetivo.

Un paso más

Esta típica batallita espacial es el argumento de un evolucionado producto que aporta enormes mejoras a diferentes niveles con respecto a uno de los juegos más exitosos del género: Mechwarrior. Incluso la última edición del título de Activision, Mechwarrior Mercenaries, sabe a poco frente a Shattered Steel.

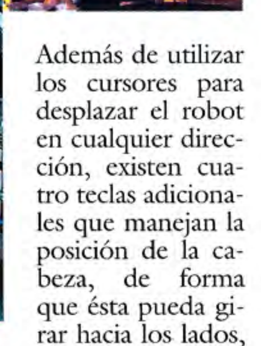
La primera gran diferencia es la utilización de la tecnología Voxel para crear un mundo en alta resolución, con texturas y detalles de luz y sombra que esta clase de juegos pocas veces ha sabido ofrecer. Así mismo, los 25 robots enemigos han sido renderizados y modelados en 3D, y su movimiento es perfectamente robótico. Toda la riqueza visual de Shattered Steel es parametrizable, de forma que el jugador no pierda velocidad si su máquina no es capaz de conseguir el rendimiento necesario para activar todas las opciones gráficas.

Cada uno de los enemigos posee inteligencia artificial que en base a la dificultad elegida en la pantalla de opciones, actuará de una u otra manera para proporcionar a jugadores de cualquier un nivel un desafío adecuado a sus habilidades.

Los Planet Runner se pueden equipar con un arsenal a elegir entre potentes 25 armas recargables que permitirán al jugador aniquilar literalmente al enemigo. Cada vez que esto sucede se producen grandes explosiones con pedazos de metal y materia orgánica volando por todas partes, y unas llamaradas que casi alcanzan el nivel de las que se pueden ver en Diablo, arrasan la zona del óbito.

Control progresivo

El control del robot es algo complejo, aunque existe una pantalla de opciones que permite simplificarlo para el jugador inexperto para que a medida que avance y se afiance en el control de la máquina, pueda ir activando más y más opciones de control.

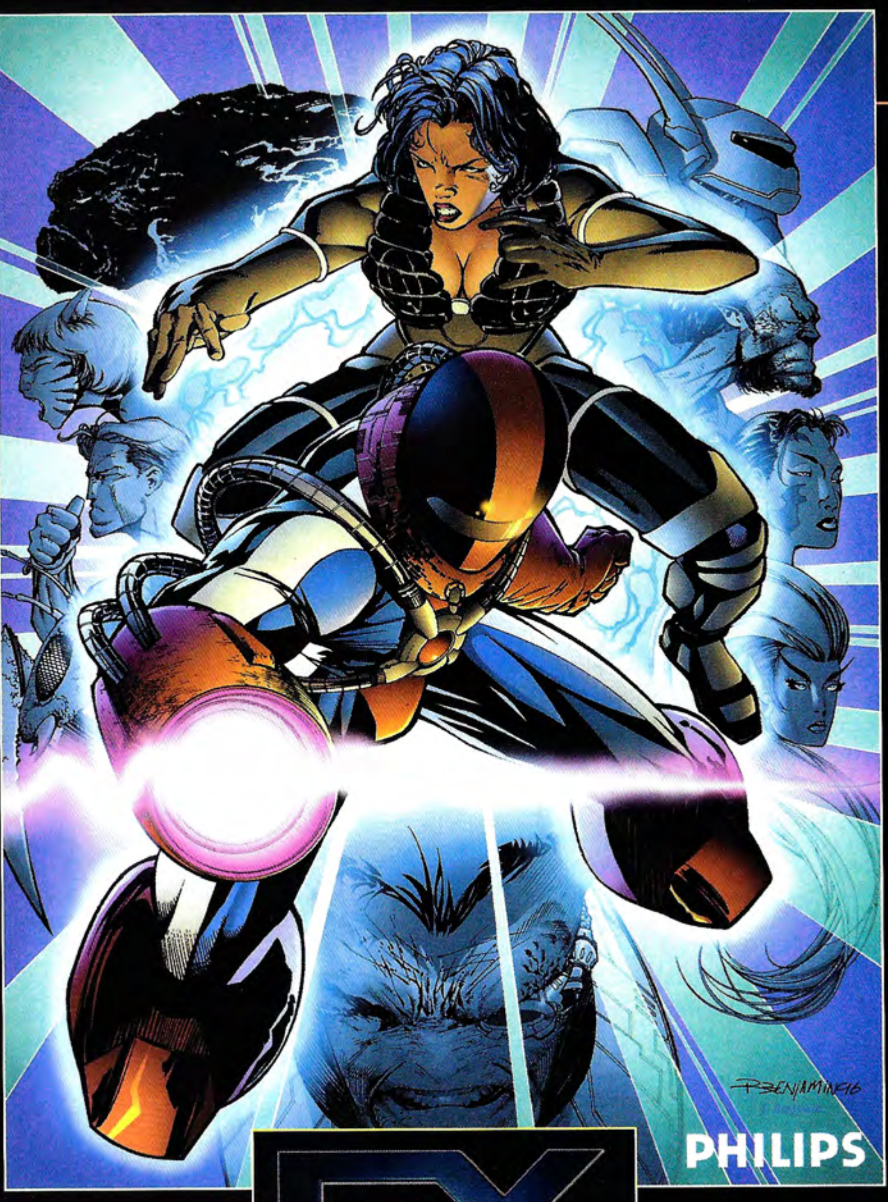


Además de utilizar los cursores para desplazar el robot en cualquier dirección, existen cuatro teclas adicionales que manejan la posición de la cabeza, de forma que ésta pueda girar hacia los lados, arriba, o abajo. Puesto que las armas están en la cabeza, esto facilita mucho el combate, ya que se puede estar



Shattered Steel

Precio: 7.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro libre, CD-ROM 2x, SVGA VESA, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

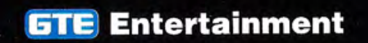


Posibilidad de jugar
vía MODEM o en RED.
2 Nuevos luchadores:
KWONDO y LINNA
Nuevos escenarios
para luchar.

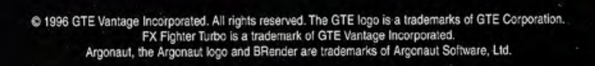


Nuevos movimientos.
De 2 a 8 jugadores.
2 jugadores al mismo
tiempo.
Windows 95.
CD-Rom.





http://www.im.gte.com - http://www.argonaut.com







C/ Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 - Fax.: (91) 528 83 63



El juego ofrece 50 niveles no liniales que tienen lugar en tres mundos diferentes

quieto en un sitio y preocuparse sólo de los enemigos antes de seguir avanzando. También hay una vista exterior gracias a la cual se descubre la calidad y belleza gráficas de los Planet Runner y sus enemigos.

Shattered Steel ofrece 50 niveles no lineales que tienen lugar en tres mundos diferentes: Lanois 3, OREC y Planet III. Todos ellos ponen al jugador en situaciones de dificultad variable y creciente a medida que se avanza, permitiendo que con este progreso se aprenda y controle mejor cada una de las diferentes misiones.

Asequibilidad

Para los principiantes se ha incluido un modo de práctica y la posibilidad de ser invulnerable y llevar munición ilimitada, aunque estas opciones impiden al avance de nivel. Al menos se pueden utilizar para un reconocimiento previo de la zona, si bien también existen un mapa y un radar accesibles en todo momento durante el juego, y en ambos aparecen las unidades y edificios –sean amigos o enemigos–. También para quien pueda disfrutarlo, existen opciones de juego en red, vía serie y módem, que incluyen el modo anárquico, el cooperativo y el ya clásico "death match".

Shattered Steel es un juego de batallas de Mech muy bien realizado y que visualmente y en opciones de juego ofrece bastante más que sus predecesores dentro del género. Desarrollado por BioWare y Pyrotek, dos equipos desconocidos hasta ahora en España, dice mucho de sus creadores, al haber sabido evolucionar un género bastante trillado aun siendo más de lo mismo. Gracias a su diseño, el juego permite que cualquier tipo de jugador por inexperto que sea, se haga con él en un par de horas.





Calificación

Shattered Steel

Pros: Shattered Steel sabe evolucionar y superar a otros títulos similares a pesar de seguir siendo simplemente un juego de combate de Mechs. Gráficamente está muy bien realizado, y resulta asequible para toda clase de jugadores.
Contras: El único inconveniente es que está completamente en inglés por motivos de tiempo ajenos a la distribuidora, pero aún así, debería haberse localizado al castellano, ya que la información de las misiones resulta vital.

El truco es...

Además de utilizar la opción de entrenamiento para aprender a controlar mejor a tu Planet Runner, emplea la invulnerabilidad y la munición infinita para efectuar un reconocimiento previo del nivel y conocer desde qué posiciones es mejor atacar a determinados enemigos. Recuerda que la amenaza también está en el aire.

DRÁSCULA

TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO



Multitud de escenarios por recorrer.



Una trepidante aventura que te pondrá los pelos de punta.



Multitud de personajes interactivos que te ayudarán a derrotar a Dráscula.



¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!

Requerimientos: Procesador 486 DX a 33 MHz, 4 Mb de memoria RAM, VGA, Ratón, Unidad de CD-ROM, MS-DOS 3.0 o superior, Tarjeta de sonido Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatible, 59 Mb libres en Disco Duro.

POR SÓLO 2.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE

DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita DRÁSCULA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de a 9 a 14 h. y de 16 a 18 h., o por Fax: (91) 413.55.77

Deseo que me envíen: ☐ **DRÁSCULA por 2995 ptas. + 350 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.................... Domicilio.................... Población....................

Provincia.................... C.P .... Fecha de nacimiento.................... Profesión....................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso Teléfono ....

☐ Giro Postal nº.................... de fecha....................

☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.................... Nombre del titular, si es distinto....................

Rellena este cupón y envíalo a:
Digital Dreams Multimedia
C/ Vicente Muzas 15, 1º D
28043 Madrid.



Acción

El renacer
Batman Forever

Han pasado unos meses desde la aparición de Batman Forever en nuestras fronteras, y la segunda parte de este juego resurge ya con renovado vigor. Los cambios y evoluciones propios de las cosas han hecho mella en él, resultando en todo caso una grata sorpresa; un producto que supera con creces a su antecesor.

Calidad. Esta es la palabra que acude a mi mente tras observar los primeros minutos –tanto de introducción como de juego– en Batman Forever. Nada tiene que ver esta producción con los últimos capítulos informáticos de las aventuras del murciélago: ni en gráficos, ni en música, ni tampoco en lo que al juego mismo se refiere. Todo ha sido revisado y mejorado de una forma espectacular, no necesariamente en grandes cosas, sino por el contrario, limando y perfilando los detalles: ahí es donde está el mérito de un trabajo bien hecho. Con sólo las cuatro teclas de dirección y alguna más para los controles, serás capaz de vencer a los villanos adquiriendo facultades impensables hasta ahora para nuestros dos amigos: Batman y Robin.

La transfiguración

Durante el juego tendrás oportunidad de ver en varias ocasiones una escena que te resultará muy familiar, dada la clara alusión a una famosa película de inmortales: una gran cantidad de energía fluye hacia nuestros héroes, levantándolos del suelo y proyectando rayos de una brutal intensidad a su alrededor. Este es un ejemplo de la nueva era; una época donde Batman y Robin están dispuestos a lanzar fuego, repartir golpes de kárate, luchar de tres en tres, proyectando su propio holograma, e incluso congelar en verde a sus enemigos para destrozarlos de un golpe como si de un inmenso bloque de hielo se tratase.

Al entrar en batalla, cada golpe recibido por un enemigo proyecta sobre la pantalla una imagen que recoge –sobre cien– el daño causado. No obstante, junto a los protagonistas actuarán fuerzas tan poderosas que otorgarán superpoderes a los golpes de nuestros amigos, suficientes como para matar con una descarga de su puño o de su pierna al contrincante. Estas mismas fuerzas tendrán capacidad para reducir a unos y a otros al tamaño de una rata, lo cual puede ser una ventaja... o una desventaja. En Batman Forever, también se contempla la posibilidad de poder arrojar objetos a los respectivos enemigos en el fragor de la lucha; cualquier cosa que se encuentre a mano, ya sean cajas o bidones.

Profundidad

Las buenas ideas abundan en esta producción, donde un "malo" puede ser arrrojado hacia la cámara aumentando de tamaño hasta llegar a chocar contra el cristal de la misma, circunstancia ésta que no le exime de dejar parte de sus restos al otro lado del espejo de Alicia en que se ha convertido el monitor de nuestro ordenador. Como puedes comprender, si los poderes de nuestros amigos aumentan, esto quiere decir que las armas y la fiereza de los ataques de sus enemigos lo harán también. Existen muchas cosas peligrosas, pero las granadas y algunos desagradables encuentros, como el del gran murciélago en la batcueva, pueden llegar a exterminar al protagonista en cuestión de segundos. Todo depende del nivel de dificultad elegido entre los tres existentes a la hora de comenzar la partida. Te aconsejo que comiences con el más fácil para tantear el camino, puesto que te esperan cientos de sorpresas y más de una decena de niveles que a su vez están configurados en varias partes cada uno.



Batman Forever

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, CD-ROM 4x, 1 MB de VRAM, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



En la guarida de Enigma, la habitación gira mientras se desarrolla el combate



La lucha

Los escenarios donde se desarrollan las batallas contra el mal, son de diferente procedencia: en las calles, en el metro, en la batcueva, en el hotel, e incluso en la misma guarida de Dos-Caras y Enigma. Este último escenario es muy particular ya que mientras se desarrolla el combate, toda la habitación gira, con el consiguiente despiste que esto supone. Allí, caminar hacia delante a veces es ir a derecha o a izquierda, sin que pueda hacerse nada –salvo adquirir experiencia– para controlar la situación.

El truco es...

Cuando te encuentres presentando batalla a tus enemigos en el hotel, debes estar pendiente de las lámparas que cuelgan del techo, ya que –de una u otra forma– todas acaban cayendo y alguna puede llegar a matarte. No pierdas de vista las granadas que te lancen en cualquier nivel: son altamente peligrosas.

El peligro acecha en todas partes, pero en particular existen unos robots que lanzan barras de acero en una trayectoria horizontal buscando la cabeza del contrincante. Esas barras transmiten electricidad y pueden llegar a ser mortales, ya que una vez alcanzan su objetivo, nada impide que terminen el proceso de electrocución. Además de estos y otros enemigos, con frecuencia, aparecerá algún personaje que actúe en el papel de "monstruo final de fase". Si lo derrotas, pasarás a mejor vida, accediendo antes a una tienda de bonus en donde podrás comprar cualquier cosa que se te ofrezca dentro de tus posibilidades. Si en esta tienda eliges el modo "Holo", sabes que te multiplicarás por tres, con las ventajas que ello conlleva.





Voy a callarme ya y dejar que juzgues por ti mismo, esperando que mis indicaciones hayan servido de algo sobre todo a los escépticos, pero no dejaré de escribir sin antes decir que en cuanto a Batman, hasta hoy no se había hecho justicia...

Calificación

Batman Forever

Pros: Los gráficos están muy trabajados y las perspectivas también, lo que permite al jugador poder disfrutar de una gran profundidad en los decorados donde juega. Los niveles son ricos en detalles, circunstancia ésta que sumada a las nuevas armas de los dos bandos, hacen del juego un producto deseable.
Contras: Los personajes que aparecen en cada partida no destacan precisamente por la naturalidad en sus desplazamientos ni en sus actuaciones. Aún siendo sus movimientos más complejos que los desarrollados en anteriores entregas, aún les falta la genialidad que elimine esa apariencia de rigor mortis al moverse.







Lágrimas de cocodrilo viudo

Gex

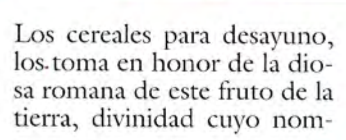
Todos los pecados tienen un castigo, pero el hecho de que un reptil se coma una mosca es algo más bien natural ¿no? Pues nuestro protagonista, será abducido por una entidad superior hasta el mundo virtual de la TV, por ser un tragón. Sorprendente ¿no?

Cuando un reptil es tragado por su televisor, y aparece en un mundo virtual, la primera pregunta que se hace es: ¿donde estoy? Pero antes que nadie le conteste, se dará cuenta de algo evidente: está inmerso en un mundo imaginario, concretamente dentro de un programa de ordenador, que forma parte de un juego de plataformas concebido para un desarrollo lineal y continuado de la acción, que contiene las características tradicionales de éste género: un número determinado de mundos donde se desarrolla la acción, enemigos que intentarán cargarse al protagonista, accidentes naturales que querrán lo mismo que los enemigos, puzzles para resolver, algún que otro teletransporte y elementos que amenicen el juego, tales como paredes para escalar, techos por los cuales reptar, diversos mecanismos ocultos, etc...

El maravilloso mundo de la TV

La acción se desarrolla a través de varios mundos. Se sitúa al protagonista en una especie de cúpula principal, desde la cual puede acceder a esos ambientes. Así, tenemos el mundo de los cementerios -no hay muchas fiestas allá–, el mundo del Kung Fu –que podrás jugar tras haber visto el estreno de la última película de Jackie Chan–, un entorno donde no pinta nada un reptil de carne y hueso, como es el ámbito de las caricaturas, la jungla y un centro de red bastante "Nervioso"

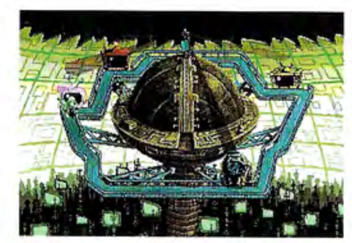
Como es natural, cada mundo tiene sus características propias, sin que por ello se abandonen las líneas generales de desarrollo del juego. No obstante, Gex contempla algunas particularidades, como el hecho de poder cambiar un arma del protagonista bastante peculiar: su aliento. Podrá sacar la lengua para atrapar objetos, podrá escupir fuego, lanzar "saludos" que congelarán a sus enemigos, dependiendo todo ello de la composición de su dieta: ajo para la llamas o elixir dental para congelar.

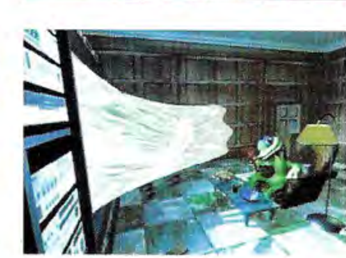


Los cereales para desayuno, los toma en honor de la diosa romana de este fruto de la tierra, divinidad cuyo nombre –según instruyó recientemente un avispado concursante de Televisión Española–, era " la diosa Kellogs" Con respuestas así, no es de extrañar que el pobre Gex pueda encontrarse cualquier cosa en su aventura. Tampoco sorprende que hoy tan sólo queden ruinas en el Monte Olimpo.

¡Habla!

Con la voz de Dana Gould, la famosa comediante americana cuya existencia acabo de conocer, nuestro protagonista ameniza el juego con hilarantes comentarios y educados eructos. La simpática personalidad de nuestro protagonista, se encuentra encerrada en un cuerpo diseñado a través de Silicon Graphics, con 450 frames repartidos en flexibles animaciones tales como sal-

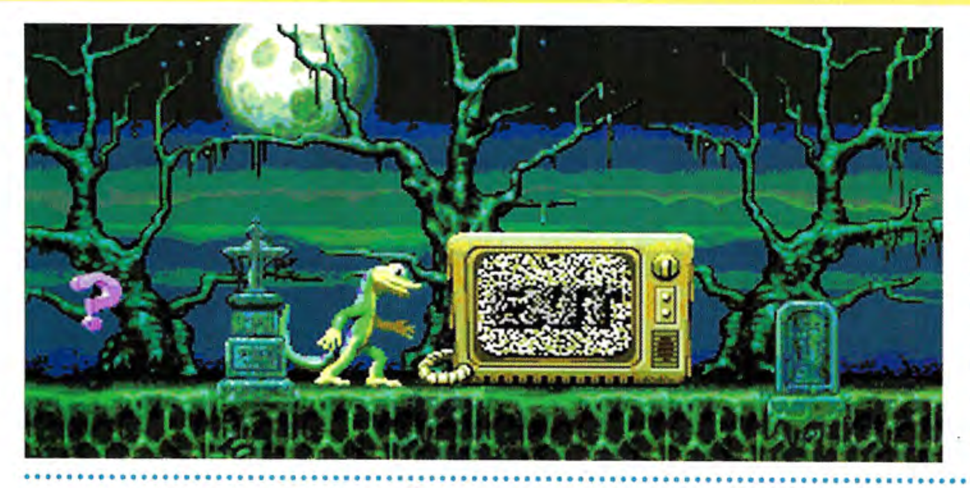






Gex

Precio: 7.900
Requerimientos de Sistema: 486/66 Mhz, Windows '95, 8 Mb de RAM, 20 Mb de Disco Duro, CD 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Ratón.
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe

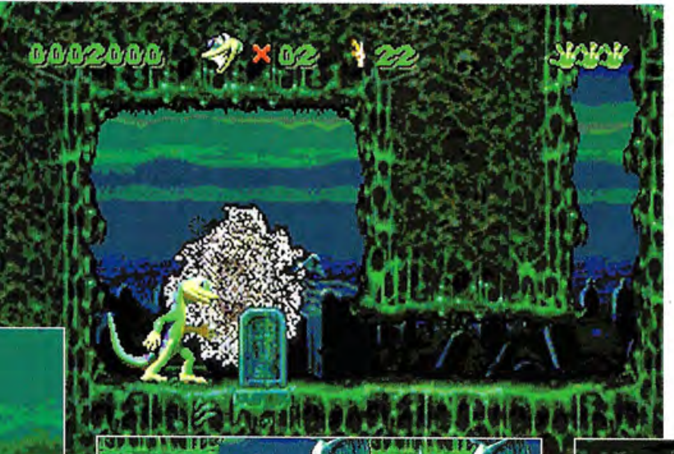


La simpática personalidad de nuestro protagonista se encuentra encerrada en un cuerpo diseñado a travès de Silicon Graphics

tar, chupar, eructar, reptar, o deslizarse.

Un humor negro impregna todo el producto, desde la muerte por aplastamiento de los luchadores de sumo, hasta el transporte rápido en tapas de ataúd como si de una tabla de surf se tratase. ¿Y qué podría decir cuando hay que recoger algún que otro teléfono móvil en los lugares más insospechados? La verdad es que últimamente son "lo más"...

Gex es un buen juego, divertido y fresco, que no aporta grandes novedades, pero tampoco es menos que sus predecesores, y es que los juegos de plataformas, han sido una constante en el mundo de la informática, cuyo mecanismo secreto de adicción se rige por los mismos principios que la división de un libro por capítulos: cuantos más tenga, mayor será la avidez con que se practique su lectura















El truco es...

Cuando estés sobre el cohete, si retrasas tus pasos un poco, verás cómo el artilugio se inclina y puedes ascender. De ese modo podrás recoger iconos que estarían fuera de tu alcance en el recorrido horizontal del cohete.

Calificación

Gex

Pros: Gex se suma a la nueva imagen de los juegos de plataformas. Si Bug nos sorprendía hace un mes con sus perspectivas en 3D, Gex lo hace con su humor, la variedad y cantidad de objetos que aparecen a lo largo de las partidas y los continuos retos que se nos proponen; todo ello en un entorno gráfico muy trabajado, con un resultado sumamente divertido.

Contras: Aunque es cierto que ha habido un gran avance en lo que a juegos de plataformas se refiere, es más cierto que Gex no va mucho más allá de esta circunstancia lógica del devenir. Salvo algunos efectos especiales poco vistos, no entrarán muchas moscas en tu boca.



Acción

Músculos y cerebro... en desigual proporción

Captain Quazar

La Naturaleza es caprichosa a veces y el equilibrio puede fallar cuando crea seres especiales. El Capitán Quasar es uno de ellos y en su cuerpo la proporción entre cerebro y músculo es "curiosa". ¡Menos mal que será tu materia gris quien le domine!... ¿O es que tu también tienes carencias?

En clave de humor y recién llegado desde el mundo de los dibujos animados, este singular capitán te llevará hasta las mismas instalaciones de los correspondientes villanos para tratar de destrozarlos, a través de un juego diseñado en un perspectiva isométrica a vista de pájaro. Podrás moverte a través de los escenarios en cualquier dirección y sentido, existiendo zonas deshabitadas que pueden llegar a confundirte de tal forma que no sabrás por donde andas hasta que te encuentres con alguna pared: no dudes en utilizar el mapa cuando esto ocurra, porque si no lo haces, estarás perdido..

El juego contiene fuertes elementos de estrategia y aunque predomina la acción, no sólo necesitarás músculos y armas para librarte del "marrón" que tu jefe del departamento de policía no ha dudado un momento en endosarte. Al comenzar, pues, cada partida o cada vez que vayas superando los distintos niveles, aparecerá en la pantalla de un especial monitor los parámetros que te permitirán llevar a cabo tu misión.













Inventario

Tendrás a tu disposición un inventario en donde poder ir guardando los distintos elementos que debes ir recogiendo para usar más tarde. Estos no son sino los tradicionales a los que estamos acostumbrados en este tipo de aventuras: llaves de distintos colores para abrir las puertas, vidas, municiones, protones y un sinfin de elementos tales como granadas o linternas. Y es que hay cosas que no cambian aunque nos encontremos en el año 2264.

En Captain Quasar podrás jugar solo o con otra persona, y la trama se desarrolla a través de un entorno que puede llegar a considerarse una mezcla entre Earth Worm Jim y Total Manía o Crusader. No es tan cómico como el primero, ni tan serio como los otros dos, pero no carece de encanto, ya que conjuga ambas cualidades en una excelente proporción.

Acción

El juego es un poco complicado al principio, ya que la perspectiva que tienen sus gráficos despista a la hora de evaluar la jugabilidad del mismo: puede que te hagas un lío con las direcciones y el ma-



Captain Quazar

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz (Recomendado Pentium 90 MHz), Windows ´95, 8 MB de RAM, Tarjetas de sonido, CD 2x, SVGA
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: Studio 3DO
Distribuidor: Proein

Mi nombre es Rosa...
...Pantera Rosa.

Misión PELIGROSA

Un juego dinámico y de acción trepidante, con un guión extraordinario y la popular Pantera Rosa convertida en agente secreto.

Una auténtica inmersión cultural en 6 países distintos. Con 20 escenarios diferentes y 150 personajes entre los cuales, la Pantera Rosa deberá cumplir su misión.

Horas de diversión y, además, cultura, arte, naturaleza, gastronomía, etc., en una imponente base de datos servida, en cualquier momento, por el Asistente Digital Rosa.

CLOUSEAU

¡Y por sólo 5.990 ptas!

Cualquier cosa puede suceder en una aventura de la Pantera Rosa. Por ejemplo, que se convierta en un super-agente especial y viaje por el Lejano Oriente en misión secreta. Incluso algo todavía más increíble: ¡Que hable! ANAYA Interactiva presenta, por primera vez en un juego de ordenador y por primera vez hablando, a la genial Pantera Rosa en MISIÓN PELIGROSA. Viajarás por 6 países diferentes, conocerás lugares exóticos como Bhután, la India, Egipto, Pekín, el río Ganges y misteriosos como Stonehenge. Además, aprenderás los hábitos, la geografía, las artes y las costumbres de otros pueblos, ayudando a la Pantera Rosa a resolver misterios. Siguiendo por el mundo al felino más popular, te encontrarás con personajes como El Inspector, El Oso Hormiguero y muchos otros viejos conocidos. MISIÓN PELIGROSA es un juego educativo, dinámico y estimulante en CD-ROM, capaz de proporcionar entre 40 y 60 horas de diversión a gente de todas las edades.

Para disfrutar de muchas horas de diversión con MISIÓN PELIGROSA es necesario un ordenador PC Compatible 486 DX2 66 o superior, con 8 MB de memoria RAM, Windows 3.1x o Windows 95, una tarjeta gráfica capaz de mostrar 256 colores en pantalla a una resolución de 640x480 pixels, 10 MB libres en el disco duro, ratón compatible con Windows y tarjeta de sonido compatible con Windows, capaz de reproducir sonido a 8 bit, 22 KHz.

CD-ROM COMPATIBLE WINDOWS











que quieras con el personaje.
Tres mundos para explorar: el desierto, la jungla y el mundo de lava con decenas de objetos comunes y propios, que aprenderás a identificar en poco tiempo. Por lo demás, no hay grandes cosas que contar, ya que se trata del típico juego que no está mal, pero tampoco llega a ser una pasada. Le falta un hervor, por decirlo de forma gráfica. Quizá sea adictivo, quizá no adolezca de grandes faltas, quizá... pero no provoca reacciones de ningún tipo en el jugador, ni de asombro, ni de desidia ante el desarrollo de una partida. Simplemente está bien.



nejo del personaje, siendo el teclado el peor sitio desde donde disparar, puesto que no se puede apuntar muy bien que digamos, aunque sólo ocurre ésto al principio, ya que una vez superado este problema, podrás hacer lo





Calificación

Captain Quazar

Pros: Captain Quazar es un juego de acción que combina de forma sorprendente la estrategia de sus jugadas sin que ello vaya en detrimento de la primera característica. Su clave de humor ameniza las situaciones y resalta el colorido del personaje principal, el cual hará las delicias del jugador en un entretenido mano a mano con su jefe. Buena calidad de vídeo y una aceptable manejabilidad, son dos importantes características de las cuales no carece el juego.
Contras: No se trata de nada nuevo ni de algo que –siendo versión de otros similares– aporte frescura al ámbito de estos juegos. Es posible que te líes un poco con los mandos al principio y quizá los objetos y los personajes sean demasiado pequeños, porque a veces se distinguen con dificultad.



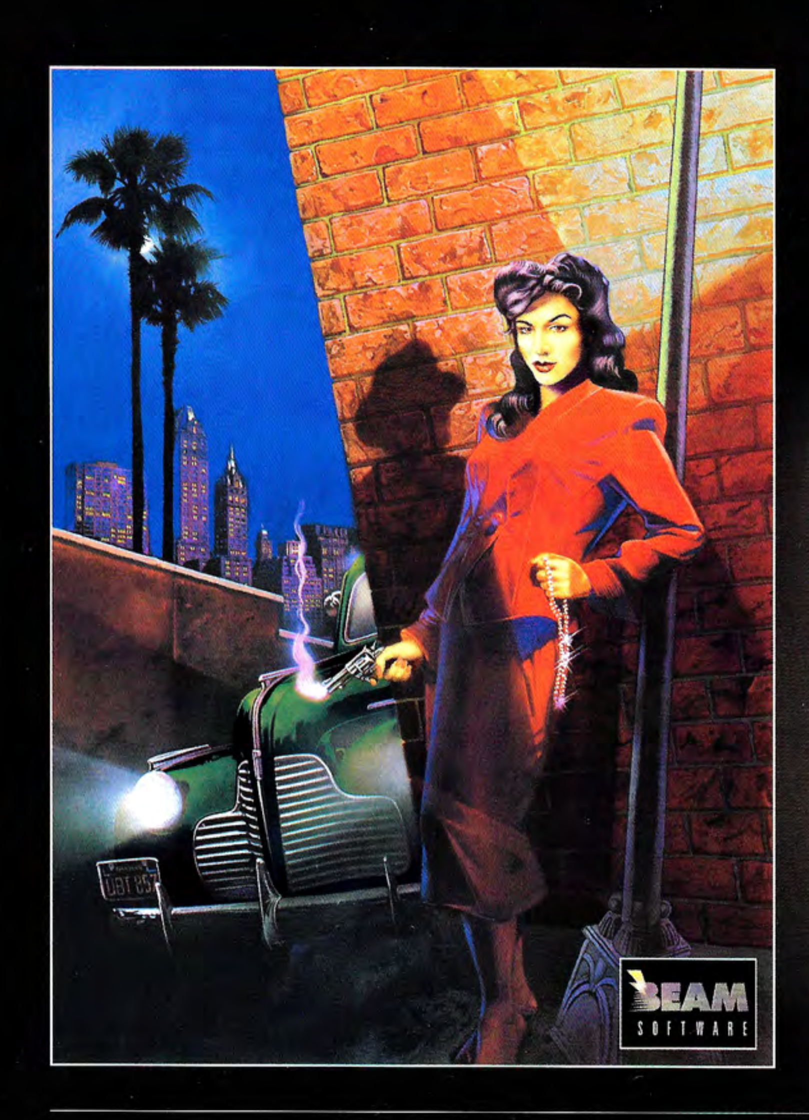




El truco es...

Aunque se trata de niveles bastante extensos, debes recordar que no puedes ceñirte sólo a los límites de las fortificaciones o a sus interiores, dado que en el resto de tu área de actuación tendrás oportunidad de recoger determinados elementos que pueden llegar a ser útiles para ti más adelante. Mi consejo es, por tanto, que recorras la totalidad de los espacios que configuran cada mapa, hasta estar seguro/a de no olvidar nada.

Con el Alma CARGADA





Corrupción, decepción, lujuria, muerte... Algunos detectives privados tienen todos...



C/ Méndez Alvaro, 57 · 28045 Madrid
Tel.: (91) 539 98 72 · Fax.: (91) 528 83 63



© 1996 Beam International Pty Limited and Philips Interactive Media International Ltd.

PHILIPS

PC & MAC CD-ROM

http: //www.philipsmedia.com/media/games



Un extraño huésped
Intruder

Cuando una persona es invadida por un organismo ajeno a ella, se crea un problema. Esta situación desaparece con un parto o usando antibióticos; pero todo se complica cuando ese invasor es la larva de un alienígena: los efectos sobre el cuerpo humano pueden ser devastadores... o extraordinarios.

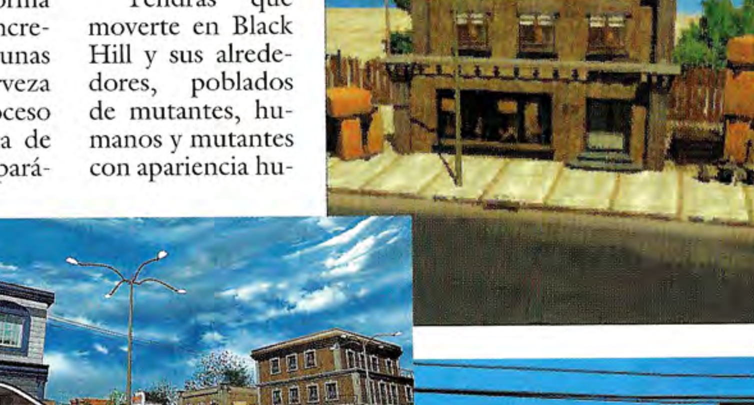
Una simple jarra de cerveza puede llevarte más allá de las estrellas. Esta frase no está tomada de ninguna campaña publicitaria, por muchas excelencias que tengan algunos de esos brebajes, sino que se trata del pilar sobre el cual se fundamenta la trama de Intruder (el Intruso). Sin duda es la forma más rápida de ponerte increíblemente cachas en unas horas –no es que la cerveza engorde–, ya que el proceso de invasión se completa de la siguiente manera: el parásito alienígena se aloja cerca de algún centro nervioso del organismo huésped, y va invadiendo poco a poco su cuerpo con el único objetivo de convertirlo en un monstruo supurante destinado a morir. Resulta que los organismos de los invasores en versión adulta, son mucho más musculosos que los de los humanos, con lo cual, tras el proceso de transformación que abarca varias fases, irás adquiriendo poderes y fuerza. Después de esto, no deberías dejar de presentarte al Mr. Universo o al Arnold Classic (antes de desaparecer definitivamente).

La misión

En verdad la película se estrenó hace años –lo digo para los listillos que llaman a la redacción para protestar sin terminar de leer los artículos-, pero me refería a tu actuación en el juego que nos ocupa.

Tendrás que resolver algunos enigmas y puzzles, recoger objetos tales como armas, bonus o vidas y combatir los enemigos que aparezcan, ya que no serás el comisario Jack, sino el comisario AR´KRITZ.

Tendrás que moverte en Black Hill y sus alrededores, poblados de mutantes, humanos y mutantes con apariencia humana. El objetivo final del juego es llegar hasta un artefacto situado en el interior de la nave nodriza –aparcada fuera de la atmósfera–, para separar tus auténticos genes de aquellos que te son extraños y recuperar tu forma humana en el proceso. Después de lograrlo, deberás destruir la base. Esto no será fácil, ya que a medida que va siendo completada la invasión de tu cuerpo por el pequeño bicho, irás cambiando de aspecto y te atacarán tanto los policías locales por ser un contaminado, como los alienígenas por ser una verdadera aberración. ¡Y eso que la tranquilidad del pue-



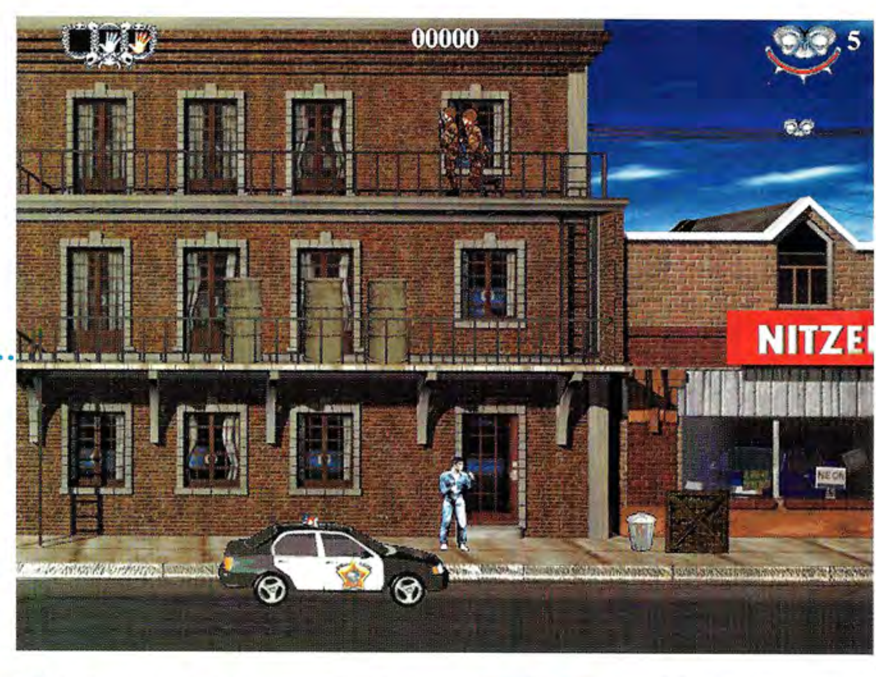




Intruder

Precio: 5.990 (orientativo)
Requerimientos de Sistema: 486 DX2/66 MHz (Pentium recomendado), 8 Mb de RAM, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Microfolie's
Distribuidor: Erbe

Tendrás que llegar hasta la nave nodriza para separar tus auténticos genes de los que no lo son

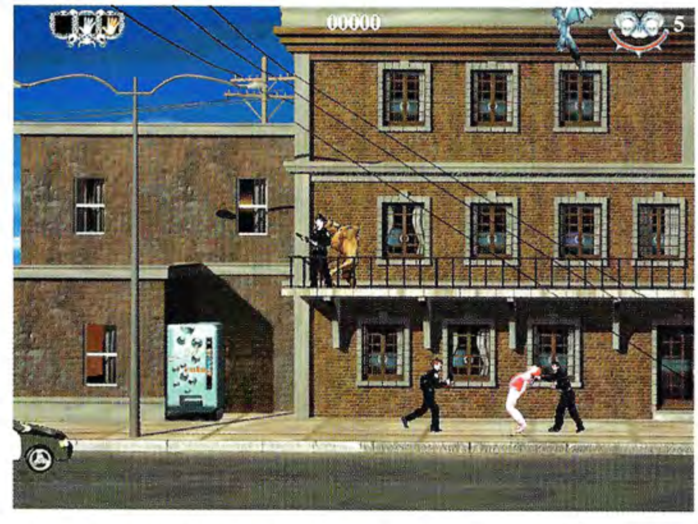


blecito de Black Hill era imperturbable... !

Herramientas de juego

Dispondrás de un inventario donde guardar los útiles que puedas coger en cada nivel. También tienes un indicador del nivel de energía del enemigo y otro para poder ver la tuya propia. Cuando una de ellas llegue a "0" morirá quien corresponda. Debes tener en cuenta que sólo dispones de un máximo de nueve vidas, pudiendo continuar con la partida cuando poseas alguna suplementaria y muriendo si eso no es el caso.

Si coges una cabeza, es una vida; el saco de municiones gris aumentará tu capacidad de tiro normal; el rojo, por el contrario va dirigido al tiro especial. Después de cada mutación, tendrás que recuperar las armas y podrás seguir recogiendo cajas de granadas –muy eficaces contra los enemigos–, cajas de cartuchos de dinamita, o una super-arma que nadie puede resistir –no, por desgracia, no es una foto de Marylin en paños menores–.



Para ayudarte a lo largo del juego, podrás acceder al mapa de situación que te permite obtener una visión "aérea" del lugar donde te encuentres. Una máquina de fotos logrará que te sitúes correctamente en el laboratorio y la tarjeta magnética servirá para que puedas abrir las puertas difíciles; el periódico te informará gratuitamente de los diversos hechos acaecidos en Black Hill; las llaves siempre te serán útiles y el Ar´Kritz rojo, que te permitirá evolucionar en cada partida.



En cualquier caso, recuerda que tu vida está en juego. Si tienes piedad con tus enemigos no volverás a ser humano y hay ciertas chic.. ¡quiero decir COSAS AGRADABLES en la vida que no debes desperdiciar...! Intruder es un buen juego de acción y masacre a discrección que te entrenará "por si las moscas..." ¡Je!

El truco es...

Explora cada nivel a fondo para vislumbrar las distintas vías que te permitan resolver la fase o encontrar armamento suplementario. Algunos de los enemigos con los que te topes serán inmunes a determinados ataques o deberán ser atacados reiteradamente hasta hacerlos desaparecer. Una buena forma de hacerlo es practicar el "saludo" con la cabeza... ¡entenderás porqué cuando juegues!

Calificación

Intruder



Pros: Entre el magnífico aspecto visual del juego, los movimientos de sus personajes que son bastante realistas, y las animaciones en 3D –activadas en determinados momentos clave–, sólo un raro interfaz o una difícil jugabilidad podría entorpecer la fluidez de juego, pero no es el caso, ya que su manejo es suave y preciso y el interfaz claro.
Contras: Aunque incorpora meritorios elementos de desplazamiento tridimensional, la mayor parte del desarrollo del juego es lineal y esta circunstancia le resta algo de credibilidad. Es lo único que yo hecho de menos: más momentos en 3D o –por pedir que no quede– todo el juego. Añadir tan sólo la tónica general del Pentium.



Deporte sangriento
Hyperblade

Los deportes de acción futurista han estado presentes a lo largo de la historia de los juegos de ordenador desde que éstos nacieron. Originales, aunque siempre basados en algún deporte actual, nunca pasan desapercibidos.

En esta ocasión llega Hyperblade, una visión muy particular del hockey en la que los equipos constan de dos jugadores y un portero, y el campo es una gigantesca unión de dos conos truncados con diferentes niveles, plataformas y obstáculos. Hay una portería por equipo y una gran cantidad de movimientos posibles que requieren hasta once teclas. El objetivo: marcar cuantos más goles mejor par ganar al contrario.

Violencia por deporte

Con esto se podría considerar que Hyperblade es más un juego de deportes que de acción, pero en realidad, el componente violento del juego prima de forma indiscutible sobre el deportivo. No sólo por el hecho de que se puedan pegar puñetazos o realizar entradas muy fuertes, sino por la cantidad de objetos y obstáculos que proporcionan a los jugadores medios más eficaces de librarse del contrario. Además, durante un partido pueden perder la vida uno o más jugadores, y cada vez que uno de ellos sufre una entrada, ataque o colisión con un obstáculo, la sangre riega el campo. Incluso existen golpes especiales que permiten desmembrar literalmente al oponente.

A pesar de la enorme carga de violencia que posee Hyperblade –algo que desconcierta mucho en los primeros partidos–, y que su manejo al principio no es demasiado asequible, tras unas cuantas sesiones de práctica el jugador se confiará pensando que no es tan difícil ganar. Entonces pasará al auténtico núcleo del juego, una liga denominada "Gauntlet" en la que sólo puede quedar uno. Hay que ganar absolutamente todos los partidos para llegar a la final. Si se pierde un solo encuentro, el jugador tendrá que volver a empezar desde el principio.

La dureza que supone esto se ve mitigada por la posibilidad de guardar el juego entre partidos, pero a pesar de todo no deja de constituir un excelente desafío para cualquier jugador que quiera descargar un exceso de adrenalina.

En la pista de juego se pueden encontrar hasta diez elementos diferentes, cinco de ellos útiles para quien los consiga, y los otros cinco obstáculos en ocasiones mortales cuyos resultados más leves suelen ser graves desfiguraciones del rostro o la pérdida de algún miembro –incluso la separación del tronco y las piernas–.

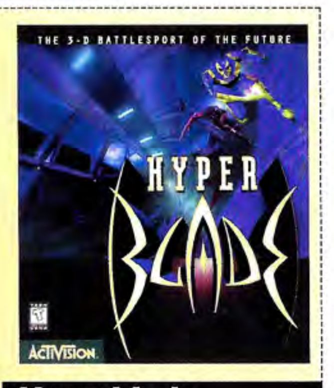
Excesos y carencias

Viendo las pantallas del juego, caracterizadas por una sencillez gráfica prácticamente plana, no es fácil comprender cómo teniendo unos requisitos tan altos para su funcionamiento, los gráficos no poseen texturas ni una mayor







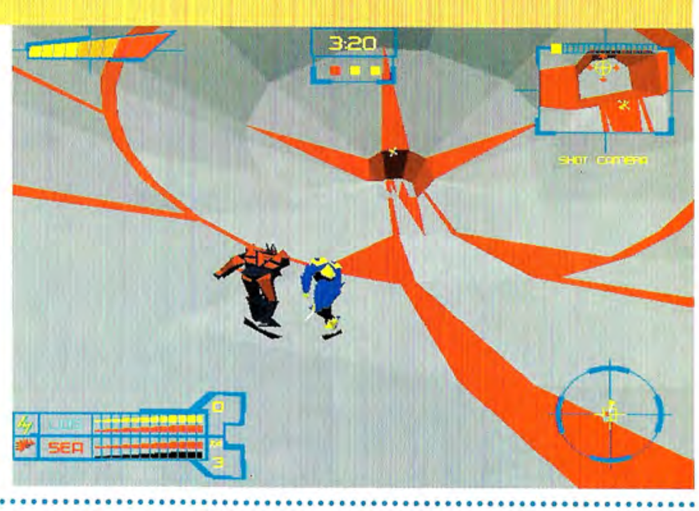


Hyperblade

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, CD-ROM 2x, SVGA VESA, 80 MB de Disco Duro, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



En el modo "Gauntlet" hay que ganar todos los partidos para llegar a la final













El truco es...

Aprovéchate del jugador de tu equipo que controla el ordenador y deja que él defienda la portería junto al portero. Limítate a dar algunos mamporros de vez en cuando y a esperar los pases de tu compañero. Nunca tires a puerta frontalmente.

riqueza para alegrar un poco la vista. Todo son polígonos, a una velocidad trepidante –eso sí–, pero al fin y al cabo polígonos planos con muy pocos colores.

Aunque el aspecto visual sea muy pobre las animaciones han sido elaboradas con gran cuidado, y los jugadores realizan auténticas "virguerías" en su devenir por la pista. Giros espectaculares al subir por los laterales, saltos impresionantes, entradas caóticas, y toda una amplia gama de proezas que enriquecen el juego.

En cambio el aspecto sonoro está muy cuidado, tanto a nivel de efectos como de música. Los primeros se limitan a reproducir con la mayor fidelidad posible los golpes, impactos y cualquier sonido desagradable que venga dado por cualquier acto violento, amén de los avisos de los otros jugadores del equipo cuando se produce una situación de peligro o un pase. La banda sonora es la más adecuada para el dinamismo inherente del juego: una composición "maquinera" que contribuye formidablemente a incrementar la sensación de agilidad y velocidad.

Lo cierto es que en definitiva, y aun teniendo en cuenta lo parco del aspecto visual de Hyperblade, después de unos minutos con él se descubre un juego entretenido, dinámico, muy violento, satisfactorio e incluso adictivo. La banda sonora y las animaciones, así como su concepción y diseño, constituyen con diferencia sus puntos fuertes, siendo el más débil la pista en la que transcurre la acción. Hyperblade no es el juego definitivo pero tampoco es del montón –aunque sobresale poco de él–.

Calificación

Hyperblade



Pros: La banda sonora y los efectos de sonido son los más adecuados para el tremendo dinamismo del juego. Las animaciones están muy elaboradas. Resulta muy entretenido y para quien guste de la violencia gratuita, espectacular.
Contras: Hyperblade es muy pobre a nivel gráfico, y tiene unos requisitos demasiado altos para lo que aparenta ser muy poquita cosa. En absoluto se trata de un juego deportivo, sino una excusa para poner un montón de violencia en la pantalla.





Acción

Una masacre entrañable

Final Doom

En un mundo lujurioso, en el interior mismo de las entrañas de la maldad, allá donde el Oscuro escupe fuego y la abominación se encarna, está tu sitio. Entre la violencia desatada por una bilis pasional que muere poco a poco, sumergiendo a la Humanidad en un pozo que se interna en el averno...

Muchos han sido los intentos de terminar con esta saga que tantos ríos de tinta ha hecho correr desde que su primera entrega apareció hace algunos años. El mensaje principal de Final Doom, trata de concienciar al jugador de su definitiva retirada del mercado, aunque ya se sabe que el amor es eterno mientras dura. Siempre ocurre que tras un lapso de tiempo, buscando cualquier excusa tal como un aniversario o cosas menos importantes, las compañías se lanzan de nuevo a un sector al que han concedido ese pequeño respiro. Tendremos que esperar un tiempo para ver si realmente Final Doon es final o penúltimo.

¡Comienza la cuenta atrás!

Final Doom exprime al máximo las posibilidades de configuración opcionales que ofrece Windows 95, siendo éste el primer paso antes de jugar. No voy a relatar la cantidad de parámetros que deberás configurar, pero a modo de ejemplo, te diré que son cinco niveles de violencia para cada una de las fases, cuyo número supera la treintena –en concreto treinta y dos– con o sin monstruos. Existen además dos juegos: Plutonia y TNT Diabolución. Como puedes deducir, no esta nada mal para ser el último.

Existen dos formas de jugar Doom con la opción de "duelo" y son aquellas en las que los objetos no desaparecen cuando los recoges para que quien venga detrás de tí pueda hacerlo, u otra en la cual desaparecen, pero vuelven a surgir pasado unos segundos. Asímismo, podrás jugar csin monstruos o con ellos, pudiendo regenerarse o no los que mates. En el modo multijugador, podrás mandar mensajes a lo otros participantes, ya sea aquellos con quienes cooperas, o bien aquellos contra los cuales estás jugando. No te asustes si el juego se ve muy oscuro, puesto que tienes la tecla F11 para aclararlo.







TNT

En este episodio, una misteriosa nave llega a la base de la UAC instalada en una de las lunas de Júpiter. Todos creen que se trata de una nave de suministros de la Tierra, pero algo anda mal: está hecha de huesos, trozos de metal y carne putrefacta con sus varios kilómetros de longitud. Sabes perfectamente lo que pasará: aterrizarán y matarán a todos en la base, menos a tí. Tendrás, pues, que luchar contra monstruos biomecánicos, mitad máquinas, mitad seres orgánicos.

PLUTONIA

Un experimento realizado en la Tierra para cerrar las puertas dimensionales por donde entran habitualmente



Final Doom

Precio: 4.990
Requerimientos de Sistema: 386DX/33 MHz, 4 MB de RAM, 20 Mb Disco Duro (para cada juego), DOS 5.0 o Windows '95, CD 2x, VGA, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: ID Software
Distribuidor: New Software Center

Viaja al antiguo Egipto, ayuda al Faraón a construir la Gran Pirámide y vive una gran aventura en el desierto...

...sin que te entre arena en los zapatos.

EL SUEÑO DEL FARAÓN

Un increíble juego en 2 CD-ROM, que convierte al usuario en arqueólogo y viajero en el tiempo.

Con un entorno filmado a partir de una detallada maqueta, permite moverse y volar, literalmente, por todo el Delta del Nilo.

Realizado con total rigor científico, enseña entre otras muchas cosas cómo fueron construídas las pirámides.

CLOUSEAU

¡Y por sólo 6.995 ptas!

Mucho más que un juego de ordenador. Una verdadera superproducción en 2 CD-ROM que te permitirá viajar al Egipto de los faraones, recorrer el Delta del Nilo y aprender de la civilización egipcia todo lo necesario para ayudar a construir la Gran Pirámide. Realizado en Hollywood por Dreamquest, una de las empresas punteras en el campo de los efectos especiales, te impresionará por el realismo absolutamente cinematográfico de sus fondos y sus imágenes. EL SUEÑO DEL FARAÓN, además de proporcionar más de 50 horas de juego a personas de todas las edades constituye toda una enciclopedia de egiptología. Podrás sumergirte en la cultura del antiguo Egipto y vivir una gran aventura en el desierto sin que te entre arena en los zapatos, te mueras de sed o te coman los cocodrilos.

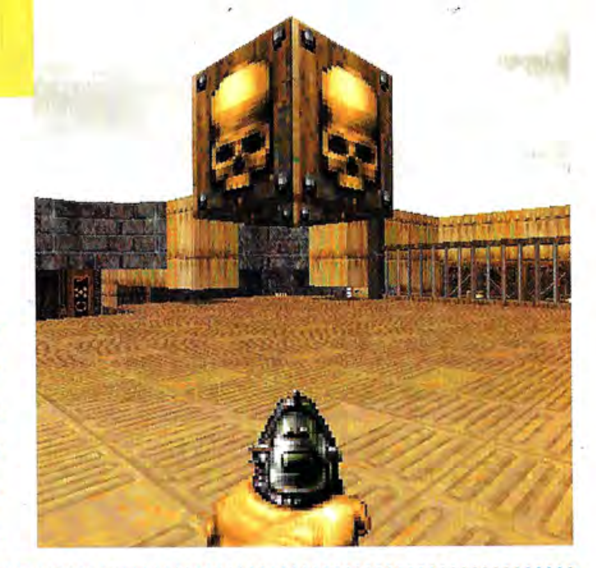
Para disfrutar de muchas horas de diversión con EL SUEÑO DEL FARAÓN se necesita un ordenador PC Compatible o un ordenador Apple Macintosh. Para PC, es necesario un procesador 486 DX2 o superior, con Windows 3.1 o versiones posteriores, 8 MB de memoria RAM, ratón, tarjeta gráfica Super VGA, tarjeta de sonido compatible con Windows y unidad lectora de CD-Rom de doble velocidad. Para Macintosh, es necesario un procesador 68040 o Power PC, unidad lectora de CD-ROM de doble velocidad, 9 MB libres en el disco duro, 8 MB de memoria RAM, capacidad para reproducir 256 colores en pantalla, monitor de 13" o superior y sistema operativo 7.1 o posterior.











Tus armas pueden ser de fuego, sierras mecánicas y rifles de plasma

los demonios acapara la atención del infierno. Se trata de un artefacto construído para cerrar esas puertas. Cuando se abrieron las siete últimas, pudo cerrar seis, pero una legión de demonios entró a través de aquella que quedó abierta. Así las cosas, lo único que importaba ya, era salvar el acelerador quantum y los prototipos que cerraban esas puertas. Los marines también acudieron al lugar donde los demonios custodiaban esa preciosa tecnología, pero todo acabó mal, y el peso de la misión recae ahora sobre tí.



Juego

El juego –a pesar de lo que pueda parecer– es bien sencillo, y de lo único que se trata es de salir con vida de una intensa maratón de acción y sangre. Sólo tu astucia y tus instintos asesinos podrán ayudarte en un lugar en donde serás el único representante de la especie humana. Las imágenes que verás están realizadas en tres dimensiones y gozan de una fluidez extraordinaria. El juego es muy rápido y tendrás que moverte constantemente para progresar. Una barra de estado en la parte inferior de la pantalla te proporcionará toda la información que necesites: munición, salud, armas, vida, o llaves. Un mapa te permitirá obtener una vista de pájaro del laberinto a través del cual se desarrolla la acción. Tus armas pueden ser de fuego, sierras mecánicas y rifles de plasma. Podrás recoger además munición ligera, munición pesada, trajes especiales pociones y destrozar a todos los enemigos que encuentres: ex-humanos, diablos, armas, aracnotrones, cyberdemonios y cualquier cosa que imagines que tenga un nombre complicado y malas intenciones. Por lo demás, creo que sobran las palabras: nada es comparable a jugar una partida. Es una buena despedida.







Calificación

Final Doom

Pros: No es que quede mucho sin decir sobre Doom, pero en este artículo resaltaré que en su versión final se aprecia un cierto refinamiento tanto en lo que se refiere a gráficos como en lo tocante a los personajes que participan a lo largo de toda la partida. Los diseños de las construcciones son algo más complicados y existen elementos que acrecientan ese ambiente oscurantista y enigmático del juego.
Contras: La única opción que cabe en este apartado es la de la repetitividad. Existen "cienes y cienes" de versiones para este juego, y la verdad es que casi hartan hasta a los mismos forofos. Por otra parte, en ocasiones los gráficos son demasiado oscuros, dejando escaso margen a la jugabilidad en algunas escenas..

El truco es...

Cuando tengas alguna experiencia en el juego, intenta utilizar simultáneamente el ratón y el teclado, dado que con el ratón se apunta mejor y podrás hacer muchos más blancos, mientras activas las numerosas funciones de juego con el teclado. Cuando haya muchos demonios en escena, confúndelos y haz que se disparen unos a otros: te harán un favor matándose entre ellos. Esto no funciona si lanzas proyectiles entre demonios del mismo tipo.

Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.



Por sólo 2.995 Ptas.

902 414 414
http://www.newsoft.es

el



de los juegos

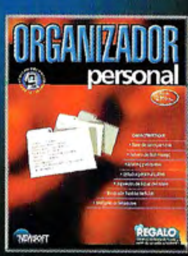
EL MEJOR CD-ROM DE JUEGOS USA 1996

Premio a la mejor colección de juegos 1996

Otros títulos también disponibles: los encontrarás en Kioscos, Grandes Superficies y Tiendas de Informática.



La completa agenda informática que ofrece la manera sencilla y práctica de llevar las citas al día. Un auxiliar que se convertirá en imprescindible desde el primer día.



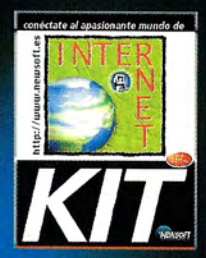
Sorprendente organizador personal de datos útil y fácil de usar. Fichero personal, etiquetas y mailing, impresión de fichas, búsqueda flexible de datos y un largo etc.



La contabilidad y gestión en un sólo paquete. Diario, extractos, cuentas, libros de IVA, balances, etc. Facturas, albaranes, clientes, proveedores, artículos, almacén, etc.



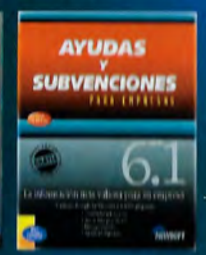
En "Mi Empresa" encontrará la ayuda necesaria para llevar a cabo cualquier proyecto empresarial. Incluye las Ayudas y Subvenciones nacionales y por Comunidades.



Kit de conexión a Internet que incluye 30 días sin límite de horas, una cuenta de correo electrónico, el programa Eudora, y todo totalmente en castellano.



Cuatro programas que unen la potencia con la sencillez de manejo. Gestión y contabilidad, base de datos personal, agenda y las ayudas y subvenciones para la empresa.



La mayoría de los empresarios no conocen la cantidad de ayudas a las que su empresa tiene derecho. Un programa de consulta rápida y efectiva para el empresario o la asesoría.

y de **REGALO**: **1 mes sin límite de horas, kit de conexión a INTERNET, cuenta de correo electrónico y todo en castellano.**



Acción

Un discreto fuego... ...¡A discreción!

Blam Machinehead

Cuando el hombre juega a ser dios –sin serlo aún–, surgen problemas y lo que "debía ser", a veces, no lo es, llegando a encontrarnos con algo distinto a lo esperado. El hombre, al construir máquinas del tamaño de una molécula, jugó a ser Dios... pero aquel campo aún estaba vedado a su dominio.

El hecho de poder fabricar cualquier cosa a partir de una minúscula molécula ya fué una realidad en el siglo XXI. Se trataba de un logro tentador para el ser humano, y uno de los empleados de la fábrica que controlaba los ingenios responsables de tal actividad productora, cayó en la tentación. Quiso obtener un físico perfecto y exterminar después a la mayor parte de la población del planeta, aprovechándose de su posición privilegiada como programador de las micro-máquinas anteriormente mencionadas, para lograr sus fines. Su plan era demoníaco: las micromáquinas copiaban su ADN y escapaban por los orificios de su cuerpo para esparcirse a lo largo y ancho de todo el planeta, eliminando cualquier ser vivo que no tuviese el mismo código. Cuarenta y ocho horas era el plazo...

Sintiendo en su mente el poder propio de un Dios, Callam, el perverso trabajador, podía dar vida a cualquier cosa que imaginase, sin llegar a ocuparse de un grupo de científicos que trabajaba en una poderosa vacuna. Alguno de ellos tendría que salir al exterior para combatir a ese engendro y sus secuaces, pero nadie se atrevía, hasta que la doctora Kimberley fué voluntaria... a la fuerza.

El principio

Como es natural, antes de comenzar una misión, podrás elegir entre varios niveles de dificultad, seleccionar controles, activar animaciones, y todo ese tipo de cosas a las que más o menos estamos ya acostumbrados. Una vez realizados los ajustes pertinentes el juego comienza, y lo primero que aparecerá será una toma captada desde dentro de la nave, donde unos monitores te informarán mediante secuencias de vídeo y voz acerca de tu misión. Podrás observar el aspecto de los principales nexos en los que deberás actuar o de los cuales tendrás que servirte para llevar a cabo con éxito tu encargo.

Para quienes no hayan tenido oportunidad de jugar anteriormente esta especie de dooms galácticos, el juego consiste en pilotar una nave a través de un determinado paisaje tridimensional que puede discurrir tanto a través de estancias cerradas como en el exterior de las construcciones –véanse similares como Hellbender o Fury3 en anteriores números–. Mientras los mandos y parámetros que aparecen en la nave permanecen invariables en su localización, el paisaje y los enemigos cambian constantemente con el movimiento. Para quienes sean consumados jugadores en este campo, tengo que decir sinceramente que a pesar de obtener alguna que otra sorpresa, es "más de lo mismo", ya que salvo las diferencias concernientes al diseño del juego en cuanto a gráficos, trampas, etc., el fondo no es nuevo.





Cosas

La pantalla muestra una brújula en la parte superior y bajo ésta aparecen de vez en cuando diversos mensajes. Los cañones de la nave asoman tanto por la derecha como por la izquierda y el punto de mira que usarás para centrar tus disparos se encuentra en el centro de la imagen, permitiéndose guiarte de vez en cuando con leves indicaciones luminosas. La forma en que te ayudará será la de dirigir todos los disparos y la acción de las armas



Blam Machinehead

Precio: 7.495
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o WINDOWS 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Core/Eidos
Distribuidor: Proein



Tendrás que recoger hasta diez llaves escondidas en el paisaje

automáticas, hacia cualquier objeto que se encuentre rodeado por el círculo que conforma el punto de mira central.

Tengo que advertir que tu nave se encuentra atada a un misil termonuclear del cual extrae su energía, pero este matrimonio no es muy afortunado, ya que si caes desde una altura considerable o llegas a un punto en donde tu energía se encuentra por debajo del 20% del total... simplemente estallas. Pensaba decirlo de otra forma más sutil, pero es que la "cosa" está bastante clara. Solución: reponer energía antes que el temporizador que activa los dispositivos de autodestrucción termine la cuenta atrás. Además de la energía necesaria, tendrás que recoger hasta diez llaves escondidas en el paisaje: cinco reales y cinco irreales que sirven para entrar y salir de sus respectivos mundos para recolocar las cosas que están en aquel que no les corresponde.







El truco es...

Cuando actives una conexión de variación espacio-temporal, observa atentamente tu alrededor una vez que haya terminado el proceso, puesto que habrá muchas cosas que cambien con el mismo. Es posible que te lleves más de una sorpresa no muy agradable que digamos. Antes de hacer cualquier otra cosa si ten encuentras en esta texitura, Presta atención a las bromas que escucharás a lo largo de cada partida, porque en el fondo de esas gracias se esconde a veces la solución a tus problemas inmediatos.

Zonas

La zona uno consiste en eliminar una población de arañas y permitir así que un tren realice su recorrido escoltándolo hasta su destino, teletransportándote después hacia la segunda zona tras vencer al rey Aracna. En la zona dos la fauna está compuesta por termitas y encontrarás una subcámara donde actuar. En la zona tres tendrás que reactivar el satélite científico, cortar el suministro a Mecanocabeza e intentar evitar la catástrofe que producirá cierta caída de una nave... ¡que no puede parar de bajar! La zona cuatro es una maldición que hará que te arrepientas de haber nacido.



Calificación

Blam Machinehead

Pros: La nave fluye entre las órdenes que cursan los mandos de forma suave y la respuesta a tus instrucciones es rápida y contundente. El juego es extenso. No falta la originalidad –tanto en su diseño como en lo que respecta al comportamiento en juego– en los lugares, las construcciones y los enemigos, pero está concebido con mala... "idea", llegando a constituir un verdadero reto para quien se atreva con él.

Contras: El aspecto visual del juego es bastante normal si tenemos en cuenta que las últimas entregas de productos similares son muy superiores en calidad cuando se juega en alta resolución: los gráficos –sin ser malos– podrían mejorarse. El resto de parámetros usados para evaluar Blam ostenta una calidad aceptable, si bien no aporta novedades al campo de los "doom espaciales"



¡Fuego a discrección!
Piranha

Cuando el peligro acecha en un espacio surcado por enormes asteroides y naves espaciales hostiles, sólo una estrategia de defensa en 360º podrá garantizar el éxito de tu misión, pero ¿no será demasiado difícil para tí?

No han podido elegir un mejor nombre para este juego: Piraña; un arcade cuyos orígenes se remontan a una máquina recreativa bastante antigua. Una nave situada en el espacio, cuyo piloto serás tú, tendrá que enfrentarse a un gran meteorito. Puedes y debes dispararle, pero al hacerlo, el asteroide se irá fragmentando sucesivamente con cada disparo, hasta que los trozos más pequeños se dispersen en la nada o se conviertan en puntos, los cuales podrás canjear más tarde en la tienda por armas, bombas, vidas o energía.

Al problema de la gran roca, que puede llegar a fragmentarse en decenas de pequeñas unidades, se añadirá la aparición de naves enemigas y minas que se sumarán a las dificultades que ya tenías antes que ellas aparecieran. No obstante, todos estos contratiempos serán tu única fuente de ingresos, por decirlo de alguna forma.

Un torbellino de locura

Para realizar una defensa efectiva, en realidad deberías equipar tu nave con una circunferencia de cañones, pero como eso es imposible, deberás girar y desplazarte sin parar, dentro de ese maremagnum semejante al interior de uno de esos pisapapeles concebidos como una bola de cristal llena de agua con nieve artificial... después de haber sido agitada por el "Demonio de Tazmania". Desde luego, habrá momentos en que sea imposible escapar a la destrucción, dado que cada fragmento de roca, se mueve aleatoriamente, dependiendo de la velocidad que lleve y del momento en que tus disparos hagan que la roca madre estalle en pedazos más pequeños.

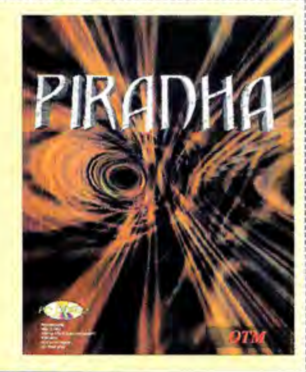
La mayoría de las piedras que dejan puntos, energía o vidas al "morir", suelen hacerlo lejos del lugar en que te encuentras, por lo tanto, al riesgo que entraña esquivar los pedazos que van llegando hacia ti, tendrás que añadir el hecho de tener que efectuar desplazamientos periódicos para recoger los puntos, bombas, etc. que más adelante podrán permitir que salgas vivo de esta empresa.



Características

El juego tiene dos modos diferentes: el modo normal –de uno a tres jugadores–, en el cual te enfrentas a grandes asteroides en movimiento, y el modo de competición, en donde pueden participar de dos a cuatro jugadores cuyo desarrollo consiste en eliminar a los contrarios a través de un campo repleto de objetos estáticos que dificultan enormemente tu avance, y teniendo en cuenta que el contrario hará lo mismo respecto a ti.

Lo malo de este modo de competición, es que los gráficos son un tanto deprimentes, debido a que se asemejan a lo que hubiero podido entusiasmar hace diez o doce años, pero de ninguna de las maneras hoy es aceptable esa... cosa: un cuadrado delimitando un trozo de espacio en dos dimensiones y repleto de obstáculos, a través del cual tendrás que navegar para destruir a tus contrincantes. Para que puedas hacerte



Piranha

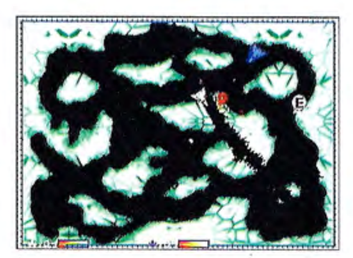
Precio: 2.995
Requerimientos de Sistema: 486/33 MHz (recomendado 66MHz), 8 MB de RAM, ratón, MS-DOS 3.3, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x
Nº de jugadores: De 1 a 3
Editor: D-Designs/OTM
Distribuidor: Erbe

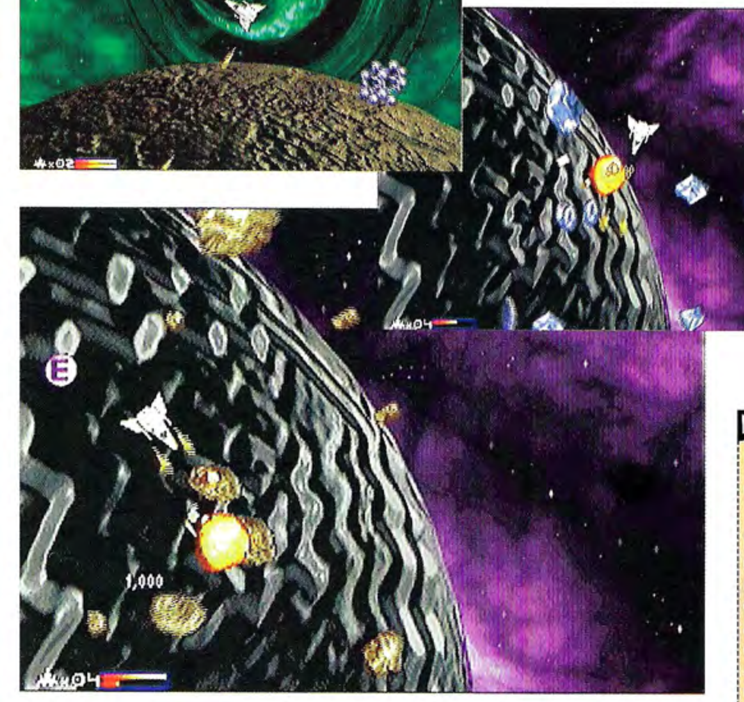


El juego consta de cien niveles en el modo normal y cincuenta en el modo competición

una mejor idea del asunto, te sugiero que observes con detenimiento algunas de las imágenes que ilustran este artículo.

En lo que se refiere a la arquitectura del juego, éste consta de cien niveles en el modo normal y cincuenta en el modo de competición, está dotado de banda sonora y efectos especiales aceptables, y sus gráficos se encuadran dentro de los 256 colores utilizados para su realización. Existen juegos en donde la claridad que prolifera en sus gráficos, confiere a los mismos una limpieza que en numerosas ocasiones se agradece, dado que no fomenta la distracción a la hora de jugar, pero es que los de Piranha son tan claros, que carecen de "gracia" alguna, pasando por encima del cadaver de ese necesario concepto y acercándose de una forma realmente peligrosa a la "sosez".







El truco es...

En cuanto tengas puntos disponibles para canjear en la "tienda", toma en primer lugar todos los disparos que puedas para defenderte. Es el recuadro situado en la parte superior derecha de la pantalla. Si te sobran puntos suficientes tras tomar todos los disparos, apúntate alguna vida. Se avecinan tiempos difíciles.

Calificación

Piranha

Pros: El juego consta de un sencillo interfaz y la manejabilidad de la nave es excelente, ya que los efectos de la inercia no se acusan demasiado en los giros ni en los avances, problema que siempre han tenido este tipo de arcades.
Contras: La música es repetitiva y los gráficos que alegran cada nivel, un tanto pobres. Los gráficos del modo para jugar un campeonato con varios contrincantes son absolutamente deprimentes aunque sea divertido competir.



Borrado del mapa

Eraser: Turnabout

Tras el arrasador éxito de taquilla de la película Eraser, protagonizada por el afamado Arnold Schwarzenegger, la licencia de la película para crear un juego fue inmediata. El resultado de esto, sin el conocido actor por ninguna parte, llega ahora a nuestro país.

El jugador se convierte en John Krueger, agente especial de los servicios secretos norteamericanos encargado de eliminar todo rastro de la vida anterior de los testigos de cargo del Estado y proporcionarles una nueva vida e identidad. El Programa de Protección de Testigos es muy estricto, pero dentro de la unidad del propio Krueger hay un topo que está pasando información a una poderosa organización criminal. Los objetivos son varios: por un lado proteger a los testigos, por otro identificar al topo, y adicionalmente ir conociendo el próximo objetivo de los criminales para impedir muertes innecesarias.

Un error puede costarle la vida a Krueger, quien se encuentra prácticamente solo ante esta situación. Cualquiera puede ser el topo, incluso su jefe o su novia, pero hay que ser cauto o alguien puede pagarlo muy caro. Aunque esto tiene bastante que ver con la película , y siendo una licencia de la misma, está claro que Turnabout es más bien una continuación que el filme en sí.

Una extraña mezcla

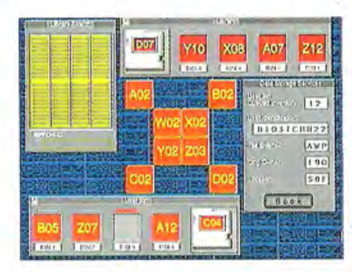
Con este planteamiento cabe esperar que Turnabout sea una aventura gráfica, pero no es así. Hay mucho vídeo y puzzles, como no podía ser menos tratándose de un producto de Imagination Pilots. Hay que recordar que esta compañía lanzó no hace mucho Blown Away, la adaptación jugable de la película "Volar por los Aires" –una mezcla entre aventura y juego de puzzles con más del segundo ingrediente que del primero, todo ello hilado con secuencias de vídeo en la mejor calidad disponible en aquel entonces–.

Ahora la calidad del vídeo es mucho mayor, y en esta ocasión se utiliza para el propio juego y no exclusivamente para secuencias no interactivas. Los puzzles siguen ahí, y se ha incorporado un elemento adicional que ya ha aparecido en juegos como Spycraft –el acceso a bases de datos federales–. En conjunto, Turnabout consta de tres ingredientes que se combinan para dar forma al juego.

Acción imposible

En primer lugar hay una parte de acción tipo Virtua Cop –por poner un ejemplo reciente–, pero sin más movimiento que el de los enemigos y un desplazamiento horizontal que mueve el escenario para poder acceder a los atacantes. Durante estas fases, que suman un total de cuatro, no hay más animaciones que las digitalizaciones de los enemigos, y su nivel de dificultad varía desde el imposible de la casa franca –primera fase del juego–, hasta el infantil almacén que se pasa en menos de cinco minutos.

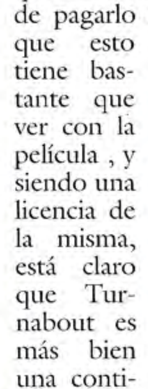
Aunque en realidad esto no es más que la fachada, porque una vez que se ha solucionado el problema exterior, se pasa al interior de los edificios con un sistema de navegación que requiere decisiones casi instantáneas.



Entonces es cuando aparecen las animaciones –en realidad secuencias de vídeo– y comienza una acción de locura.









Eraser: Turnabout

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, 20 MB de Disco Duro, CD-ROM 4x, SVGA VESA, Windows 95, Ratón, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Imagination Pilots / Ocean
Distribuidor: Arcadia



En la unidad de Krueger hay un topo que pasa información a una organización criminal



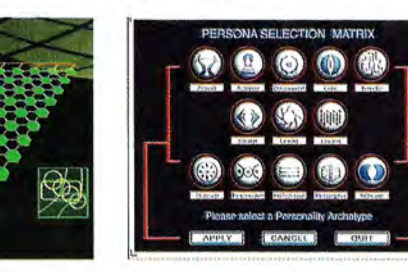
Puzzles heterogéneos

Algo similar a lo que ofrecen los exteriores de las fases de acción sucede con los puzzles, que poseen exagerados picos de dificultad. De los nueve que incluye el juego, cinco se resuelven con una enorme facilidad –el documento pasado por la destructora, el circuito del monitor de seguridad, la puerta de la caja fuerte que hay que abrir con una detección de sonidos, el control de los ascensores cargados de explosivos que hay que manipular para llevarlos hasta el último piso de forma que exploten sin causar daños per- sonales, y el virus informático que quiere destruir el ordenador central del Programa de Testigos. En todos ellos, una vez claro el objetivo, el tiempo de resolución no alcanza los cinco minutos, y a veces se reduce a diez segundos.

Los otros cuatro puzzles poseen diversos grados de dificultad que oscilan en función de la agilidad mental, la habilidad, la rapidez o la memoria fotográfica, por mencionar algunas de las diferentes características imprescindibles para su resolución, y que no necesariamente todo el mundo posee.

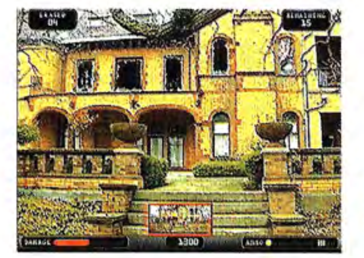






Test psicológico

En cuanto al elemento base de datos, se trata nada más y nada menos que de un psicoanalista computerizado que a través de una serie de preguntas determina la personalidad del jugador para implementarla en la de su alter–ego, Krueger. El jugador puede optar por contestar a un test de 30 preguntas o escoger directamente un prototipo de personalidad. Este aspecto del juego aparece únicamente antes de comenzar la primera misión, y no se vuelve a saber de él desde ese momento, aunque este factor puede ser determinante en la relación del agente con sus subordinados.



Como se puede dilucidar con todo lo anteriormente expuesto, el juego es un extraño compendio de elementos que quizá se pueda clasificar dentro del genérico de acción debido a la relativa supremacía de este aspecto sobre los demás. Si bien tiene picos bastante extremos de dificultad, la tónica general desde el principio, sobre todo a nivel de acción, es de imposibilidad supina, para alcanzar momentos de inquietante, a veces irritante, sencillez. No existe una gradación creciente del desarrollo del juego, lo que puede dejar a muchos pegados a la silla sin saber qué hacer.

Para poner la guinda al pastel Turnabout está totalmente en inglés, siendo esto un gran obstáculo para su correcta conclusión. Las explicaciones de los puzzles, los informes de las misiones, las conversaciones entre miembros del equipo, el test psicológico... Todo hace imposible una adecuada progresión en el juego si no se domina este idioma. No basta con ser un experto tirador, un ágil matemático o un editor de vídeo profesional –entre las muchas habilidades que se exigen del jugador–, además hay que ser políglota.

El truco es...

Por más que pueda parecer obvío, no podemos sino recomendaros que hagais uso de la opción de práctica... para algo esta ahí al fin y al cabo.

Calificación

Eraser: Turnabout

Pros: El juego posee un modo de práctica que permite al jugador experimentar con todos los puzzles y escenas de acción, así como pasar el test psicológico, antes de entrar de lleno en él. Esto facilita un poco las cosas teniendo en cuenta el problema del idioma. La calidad gráfica no tiene desperdicio.

Contras: Aunque la idea es buena, rara vez las licencias de películas o libros suelen dar como fruto un buen juego, y Eraser: Turnabout no es una excepción. A pesar de que sus componentes individuales podrían estar bien de forma aislada, la forma en que se han combinado y la excesiva dificultad de partida para estar después en una constante montaña rusa, producen una auténtica locura de juego.



Un héroe en esencia

Iron Man / X-O Manowar in Heavy Metal

Aunque de todos es sabido que Iron Man tiene problemas con su sistema nervioso cuando lleva la armadura puesta, no deja de ser envidiable el poder que ésta le transmite: rayos repulsores en los guantes, sistema de radar, camuflaje generador de pulsos magnéticos... Y es que todo en la vida tiene un precio.



Iron Man / X-O

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486DX2/66 MHz, 8 MB de RAM, 5 MB de disco duro, MS-DOS 5.0, SVGA vesa compatible, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 - 2
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia

Iron Man y X-0 Manowar son dos superhéroes Marvel encargados en este juego de combatir el mal existente a su alrededor sea cual sea la forma que adopte. Ellos se dejarán controlar por ti y te permitirán usar sus facultades para destrozar a los aliados de la raza alienígena Dromark, que planea invadir la Tierra. La contraofensiva se divide en misiones y al comenzar cada una la computadora del Centro de Mando te informará acerca de las acciones que deberás llevar a cabo, visualizando en una pantalla repleta de información cualquier dato –incluidas imágenes–, que tenga en sus archivos sobre los objetivos a eliminar. Por ejemplo: en la primera misión tendrás que adentrarte en una central nuclear y llegar hasta el interior de su reactor principal, que es donde se esconde el "malísimo". Como es natural habrá que destruirlo cuanto antes.

Las distintas misiones que tendrás que llevar a cabo, consagran un estilo de lucha muy similar entre ellas. Los decorados y algunos de sus elementos –sobre todo aquellos con los que el protagonista debe interactuar–, cambian a medida que vas avanzando en el juego, pero no encontrarás casi ninguna novedad con la que puedas sorprenderte.

Un clásico remodelado

Todos los retos en Ironman son asimilables con facilidad, y el éxito en cada nivel que juegues dependerá –salvo en raras excepciones– de tu habilidad, así que si eres un tanto patoso, como es el caso de éste redactor, tendrás alguna que otra dificultad para terminarlo. El esquema es el siguiente: plataforma–monstruo–plataforma–monstruo final. A veces varía la cantidad de plataformas existentes hasta llegar al monstruo final, pero en esencia es así.

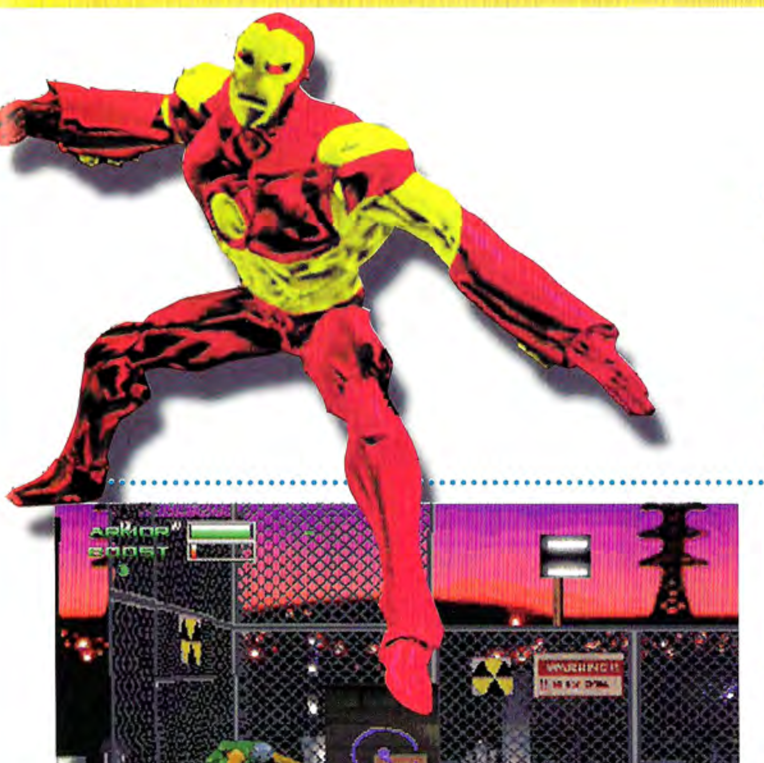
Los movimientos del héroe que adoptes, van a permitir que te muevas de izquierda a derecha y de arriba abajo a través de los diversos decorados del juego, diseñados tanto para interiores como para el exterior. Todos ellos están realizados en 2D y puede ocurrir que a veces los movimientos de los personajes se limiten a un desplazamiento lineal hacia una de esas dos direcciones sola y exclusivamente, pero en cualquiera de los casos, a medida que vas avanzando no dejan de aparecer enemigos, obstáculos que deberás salvar o elementos a los que dispararás con el único fin de causar su destrucción como pueden ser los depósitos de uranio radiactivo o las armas automáticas que se activan por la proximidad de Iron Man o de X–O.





Superpoderes

Ambos héroes tienen algunos superpoderes que podrás utilizar para beneficio de la humanidad. Los dos pueden volar, pero esta facultad queda restringida a sus respectivas capacidades. No obstante, en la pantalla aparece una barra que se acorta



Ambos héroes tienen algunos superpoderes que podrás utilizar en beneficio de la humanidad



cuando queda poca energía para volar, y que a su vez se extiende cuando la energía para realizar este acto está a tope. Los héroes recuperan su plena facultad de vuelo transcurridos unos segundos después de su último despegue. Esto les permite ascender a lo largo de túneles o subir pisos colándose por unos huecos existentes al efecto.



Existe también una potente superarma que despide un tremendo rayo de luz desde el pecho de nuestros héroes, pero no es algo natural en ellos, sino que irás encontrando cargas a lo largo de tu recorrido por los escenarios. También tendrás que recoger obligatoriamente botiquines de auxilio y vidas. sobre todo durante las primeras horas de juego, puesto que tus enemigos podrán eliminarte con facilidad. En concreto, X–O es un poco más alto que Iron Man y a la hora de esquivar los disparos de las armas automáticas que se encuentran situadas en el suelo, le alcanzan aunque se agache, cosa que no ocurre con Iron Man. Aún así, no te preocupes más de lo necesario. Tienes a tu alcance la friolera de más de treinta niveles para practicar...

El truco es...

Cuando bajes por del hueco del ascensor verás que existen diversas puertas a derecha e izquierda cuyos dinteles tienen armas dispuestas para disparar. Podrás evitarlas al tiempo que haces frente a tus enemigos yendo hasta el lado izquierdo de la pantalla y agachándote: si disparas continuamente no quedará ni uno vivo. Cuando la plataforma comience a descender, desaparecerán los enemigos, y es entonces cuando deberás intentar volar: de no hacerlo correrás la misma suerte que ella estrellándote contra el suelo.

Calificación

Iron Man / X-O Manowar

Pros: Es un sencillo juego de plataformas, el típico arcade de toda la vida sin mayor dificultad que la resultante de tu tarea a la hora de destrozar tanto villanos como decorados. El interfaz no tiene problema y el premio consiste en pasar un agradable rato a los "mandos" de tu superhéroe favorito.

Contras: Aunque parezca una "perogrullada", todo lo demás son contras: los gráficos bastante simples y los movimientos de los personajes un tanto ortopédicos –como "los de antes"–. Tiene sus alicientes, como puede tenerlos las tres en raya en cuanto juego que propone un reto, pero hasta ahí llega.



Lluvia de goles
FIFA 97

EA Sports demuestra que sigue siendo una de las compañías más sobresalientes en lo que a simuladores deportivos de refiere. FIFA Soccer 96 fue todo un éxito en su día, y se puede augurar que esta versión 97 disfrutará también de una excelente acogida entre los usuarios españoles .

EA Sports ha vuelto a la arena de los juegos para PC, y lo ha hecho con un nuevo desarrollo que todo amante de la simulación del deporte rey debería poseer. Aunque las novedades de esta última versión de la serie FIFA no son demasiado numerosas, los usuarios que no hayan oído hablar de FIFA Soccer 96 (o que conociéndolo no lo hayan comprado) deberían pensar seriamente en adquirir el que es, sin ningún tipo de dudas, uno de los mejores juegos de fútbol que se han creado hasta la fecha. Como no podía ser menos, EA Sports ha echado el resto desarrollando un juego tremendamente divertido, con mucha calidad y que, para resumirlo de alguna forma, se convertirá en el modelo que los usuarios utilizarán para hablar de otros juegos similares.



FIFA 97

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: Procesador Pentium a 75 MHz, MS-DOS o Windows 95, 8 Mb de RAM (MS-DOS) o 16 Mb de RAM (Windows 95), CD-ROM 2x , tarjeta gráfica SuperVGA PCI/VESA Local Bus, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Mejorando lo inmejorable

En general, FIFA 97 y la anterior versión parecen cortados por el mismo patrón. Pero cuando el jugador pise hierba se dará cuenta de que estos dos desarrollos son muy distintos. Para empezar, el aspecto de los jugadores es totalmente distinto. Estos se renderizan sobre la marcha, y poseen movimientos y detalles que son dignos de elogio.

Los futbolistas se muestran en tres dimensiones y el movimiento de los mismos es totalmente real; sin reparar en gastos y medios tecnológicos, EA Sports ha capturado los movimientos de un jugador real para aplicárselos posteriormente a cada uno de los personajes con pantalón corto que corretean por el campo. Los movimientos se suavizan y se combinan para ofrecer una animación realista de cada jugador.

EA Sports ha utilizado de nuevo su tecnología Virtual Stadium para recrear el entorno de juego. Para los que no conozcan esta tecnología (que no serán pocos), Virtual Stadium engloba desde las gradas hasta las cámaras, pasando por los jugadores. El aspecto de cada uno de estos apartados ha sido cuidado al máximo y su objetivo no es otro sino proporcionar al jugador la sensación de encontrarse sobre el terreno de juego, rodeado por el público y el resto de los jugadores.



En el césped

Una de las novedades de FIFA 97 es la incorporación de un modo de juego al que se ha llamado "arcade"; anteriormente sólo existían dos posibles modos de juego: acción y simulación. Este nuevo tipo de juego se ha unido a los anteriores para ofrecer al jugador una nueva forma de concebir cada partido.

Existen los mismos tipos de competición en ambas versiones: Amistoso, Liga, Torneo y Playoff, además de contar con un apartado especial llamado Entrenamiento en el que poner en práctica tácticas, movimientos o, simplemente, practicar con el balón para hacer un buen papel en las competiciones "oficiales". Además, este juego incorpora un nuevo apartado, Fichajes, en el que es posible variar la plantilla de un equipo con jugadores procedentes de otros clubes.



Otra novedad en esta nueva versión se encuentra en la posibilidad de jugar con un techo sobre la cabeza. Normalmente los usuarios que jueguen a FIFA 97 jugarán de este modo (es decir, con un techo sobre sus cabezas), pero no así los jugadores virtuales de este simulador. En este novedoso modo de juego



EA Sports ha capturado los movimientos de un jugador real para aplicarlos en el programa



participan tan sólo seis jugadores, y es similar a una de las variantes más importantes del deporte rey: el fútbol sala. Es posible participar en los distintos modos de competición jugando al fútbol convencional (11 contra 11) o al fútbol "raro" (seis jugadores en cada equipo).

Pero hasta aquí tan sólo se ha hablado de un usuario jugando en solitario. FIFA Soccer 96 permite que dos usuarios jueguen a través del modem de su ordenador (o conectados por los puertos), pero la última versión de FIFA ha mejorado este aspecto incorporando además la posibilidad de que varios usuarios jueguen a través de una red.

FIFA 97 se caracteriza, al igual que el anterior desarrollo, por las numerosas cámaras desde las que es posible observar el juego. FIFA 96 posee 7 cámaras, y EA Sports ha elevado este número hasta 8 en su nuevo desarrollo, ofreciendo un nuevo punto de vista desde una torre que, si bien es de agradecer, no aporta nada nuevo al juego. Cada usuario puede escoger la cámara que mejor vista le proporcione durante el juego, pero es necesario decir que algunas de estas cámaras, en palabras llanas y concisas, acaban mareando al jugador.

El uso de algunas de estas vistas, como la cámara desde el balón, debe ser algo puramente anecdótico; el juego desde estos puntos de vista es bastante difícil, entre otras cosas porque no es posible observar la colocación de los compañeros en el terreno de juego y, por ende, realizar una jugada en equipo (como se supone que se deben hacer) es poco menos que imposible.







El truco es...

Recuerda que siempre puedes variar la colocación de tus jugadores en el campo y que, si lo estimas oportuno, puedes realizar cambios. Además, en FIFA Soccer 97 puedes configurar a tu gusto la dificultad del juego.



Más voraz

Los requisitos mínimos de FIFA Soccer 96 se han visto aumentados hasta el punto de que esta nueva versión no exige un procesador 486 DX/2 a 66 MHz, sino que necesita un Pentium a 75 MHz para ejecutarse adecuadamente. Pero éste es tan sólo el procesador que refleja la configuración mínima. El ordenador en el que se instale FIFA Soccer 97 deberá poseer un Pentium a 100 MHz dotado con al menos 16 Mb de memoria RAM. El CD-ROM del juego incluye dos versiones distintas, una para MS-DOS y otra para Windows 95.

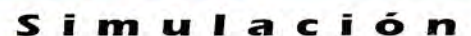
FIFA 97 es un excelente juego que, aunque no aporta grandes novedades respecto a la anterior versión, es de lo mejor que se ha visto en este tipo de simulación deportiva.

Calificación

FIFA 97

Pros: Los gráficos SuperVGA y, en general, la tecnología Virtual Stadium poseen una calidad extraordinaria. Existen distintos modos de juego y es posible participar en varias competiciones.

Contras: Algunas cámaras de este juego "marearán" de forma casi literal al jugador. FIFA Soccer 97 es demasiado parecido a FIFA Soccer 96.





Flight Simulator para Windows 95

De nuevo en la brecha y años después de iniciar su andadura en el mundo del PC, el Flight Simulator vuelve a la carga para hacer las delicias de los aficionados a los simuladores, y es que, como el buen vino, el Flight Simulator mejora con los años.

Ya hace algunos años que Microsoft sorprendió al mundo al sacar el Flight Simulator. Aunque en aquellos tiempos el juego distaba mucho del actual, cuantos de nosotros disfrutamos con sus gráficos vectoriales, con sus parcos colores. Fue sin duda alguna el padre de los simuladores. Pero todo esto queda ya muy atrás; las versiones se han ido sucediendo, mejorando el producto en cada una de ellas, aunque tuvimos que esperar hasta la versión 5 para poder disfrutar de este simulador en todo su esplendor. A partir de aquí, Microsoft dio un paso de gigante para llevar al Flight Simulator al mundo real, incorporando texturas de terreno, fotografías aéreas del terreno y un sinfín de detalles que hicieron de aquel viejo y anticuado simulador se pusiera a la cabeza del género.



De nuevo en vuelo

Tras muchos años de vuelo en el cielo virtual del MS-DOS de muchos ordenadores de todo el mundo, el Flight Simulator ha dado el gran salto hacia Windows 95. Gracias a esto, el Flight Simulator aprovechará todo el potencial de un sistema operativo de 32 bits. Sin duda alguna y, aprovechando toda la potencia del Pentium y de las nuevas tarjetas gráficas, se eliminarán los pequeños fallos de las versiones anteriores y harán que el Flight Simulator vaya como la seda, haciendo que todos los fanáticos empedernidos vuelva a disfrutar con él.

La espera hasta esta nueva versión no ha sido en balde: se han creado multitud de hojas Web en Internet, ofreciendo a todo aquel que se conecte, información acerca del juego, la más interesante es la de Microsoft (http://www.microsoft.com/games/FSIM/default.htm), o Full Throttle(http://www.pix.za/0/business/a.brunton/throttle.html). Que no digan que no hay información sobre él.



¿Que hay de nuevo viejo?

Utilizando esta conocida frase de Bugs Bunny, vamos a ver algunas de las novedades que ofrece esta nueva versión del Flight Simulator.

Lo primero que notaremos, es que la presentación ha cambiado. Ya no comenzaremos directamente en la pista de despegue, ahora comenzaremos desde un menú, aprovechando las características gráficas de Windows 95.

Dispondremos de opciones nuevas siendo, la más curiosa, la de desafíos, donde se pondrá a prueba nuestra pericia como piloto poniéndonos en situaciones críticas como, por ejemplo, el intentar aterrizar en el Coliseum de Los Angeles o el aterrizar un 737 con problemas, entre otras muchas.

También dispondremos del "pilot's handbook" donde, a través de animaciones,



fotografías, vídeos y sonidos, se nos aclararán conceptos, tanto si somos expertos pilotos como principiantes.



Flight Simulator

Precio: 9.900
Requerimientos de Sistema: 486SX o superior, 8Mb, CD-ROM, Super VGA, tarjeta de sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Erbe



El programa incluye dos nuevos aviones, un Boeing 737 y un Extra-300, ambos con sus paneles originales

Además de todo esto, Microsoft ha incluido dos nuevos aviones, un Boeing 737 y un Extra-300, ambos con sus paneles de control originales. Y para poder disfrutar de estas dos nuevas aeronaves como de los ya existentes, se han incorporado más de 300 ciudades repartidas por todo el mundo. Por otra parte, también se han incorporado áreas de ciudades con monumentos, edificios singulares como, por ejemplo, El Cairo, Roma, Sidney, entre otras. Y para rematar la faena, se han añadido 50 aeropuertos más con todos sus detalles como son, Berlín, Toronto, Seattle,... etc.

La ayuda también ha sido mejorada. Además de tener ayuda para cualquier termino técnico del avión o concepto sobre el vuelo, dispondremos de una ayuda para el panel de control, pudiendo saber qué es y para qué sirve cada instrumento con solo pinchar con el ratón. Dispondremos, también, de un mapa mundial donde con sólo pinchar en una región, nos saldrán todos los aeropuertos con todo la información sobre su posición.

No cabe duda de que los señores de Microsoft han mejorado el Flight Simulator, ampliando el número de aviones, las ciudades a sobrevolar y los aeropuertos a utilizar, aprovechando, además, las características de Windows 95. Pero pensando fríamente debemos preguntarnos si merece la pena gastarse las 9.900 ptas que cuesta esta nueva versión; las mejoras son evidentes pero quizá no suficientes, teniendo en cuenta que por el mercado pululan una serie de programas adicionales para el Flight Simulator, con nuevos aviones, aeropuertos, ciudades, etc, siendo, sin duda muy superiores en número a los ofrecidos por el Flight Simulator.

Además con esta versión se deja fuera a gran cantidad de usuarios que, por unas razones u otras, no tienen instaladas las Windows 95. ¿No es mejor la versión 5 con todos los programas adicionales existentes en el mercado? ¿Se podría haber mejorado el Flight Simulator sin recurrir a las Windows 95?.











El truco es...

Aprovecha la extensa ayuda de que dispones y el Pilot's Handbook para resolver cualquier duda o problema que tengas.

Calificación

Flight Simulator

Pros: Nuevos aviones y nuevas ciudades hacen al Flight Simulator más internacional que nunca.
Contras: La necesidad de un Pentium y de las Windows 95 hacen que gran cantidad de usuarios se queden fuera. La gran cantidad de programas adicionales que hay ahora en el mercado hacen que lo que ofrece como nuevo sea superado por estos programas.

La guerra moderna en toda su extensión

Steel Panthers II
Modern Battles

El tercer regimiento de infantería mecanizada de la Guardia Republicana avanza desde Bagdag para proteger la retirada de las tropas leales a Sadam Hussein. De repente, un infierno de fuego y acero se desata sobre la columna quedando reducida a chatarra en minutos. Los M-1 Abrams emboscados han cumplido con su trabajo.



Steel Panthers II

Precio: sin determinar
Requerimientos de Sistema: 486/66MHz,4MB de RAM,5MB de idsco duro, SVGA, tarjeta de sonido, CD ROM 2x, ratón, MS-DOS 6.2
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Después de la primera entrega, en la que la segunda guerra mundial era protagonista, nos llega ahora la segunda parte dedicado al conflicto moderno, con un realismo que impresionaría al mismísimo Tom Clancy. Es un programa de ilimitadas opciones, donde podemos jugar cualquier tipo de conflicto de la guerra moderna gracias a su magnífico editor, y a su vez, podemos recrear innumerables acciones debido a sus numerosos escenarios.

A través del ratón podremos dar órdenes señalando la unidad y el destino, cambiando el puntero a marca de objetivo cuando tengamos un blanco al alcance de nuestras armas. Otro de los puntos fuertes del programa es el buen uso que realiza de las líneas de visión. Por una parte, sólo podremos ver aquello que nuestra unidad ve o detecta, o aquello que se descubre al disparar o moverse, siendo un factor importante y real. Por otra parte, sólo podremos disparar contra aquello que esté descubierto, ya que la cobertura natural y los encubrimientos tanto artificiales como naturales debido a la configuración del terreno pueden hacernos pasar malos ratos.

La técnica tiene en este programa su representación, podemos cambiar el tipo de munición de nuestros tanques y helicópteros, asignar órdenes operativas a nuestros elementos de división, elegir los blancos prioritarios, o incluso ordenar bombardeos de apoyo mediante las líneas de comunicaciones.

Mecanismo de juego

El juego se desarrolla por el sistema de turnos, estableciendo una serie de tiempos y acciones dentro del turno. Las acciones se hayan establecidas en base a un criterio de calidad, es decir, mientras mejor sea la unidad que estamos utilizando, más acciones puede realizar. Esto no obedece de ninguna forma a ningún acto caprichoso o equivocado, sino que refleja fielmente la realidad y es una señal de la tremenda rigurosidad con la que se ha estudiado el desarrollo del programa. Es normal que un M-1 Abrams pueda empeñar en un mismo turno más blancos que un T-72 debido a su mayor calidad y preparación. Podemos montar y desmontar unidades en los vehículos indicados para ello, ocultarlos y recibir apoyo de fuego artillero en forma de baterías independientes o medios sobre el campo de batalla como por ejemplo el uso de helicópteros artillados o aviones.

Todas las acciones a realizar están fielmente reproducidas de hechos reales y de estadísticas de combate real, de modo que las probabilidades de disparo o de número de bajas por ataque son tremendamente verídicas. Los gráficos son muy buenos, podemos adivinar casi siempre que tipo de carro de combate o de avión estamos viendo, aunque se mejoraría mucho si se utilizara la alta resolución. El zoom funciona muy bien, pudiendo ampliar los sectores de batalla a una profundidad que sea cómoda para el manejo de nuestras unidades. Los efectos de sonido sin llegar a ser una maravilla cumplen bien con la ambientación del programa y se hallan bien definidos, aunque les falta variedad.

La acción

En cuanto al desarrollo de la acción, podemos decir que es trepidante; el movimiento de las tropas es cauteloso puesto que nos arriesgamos continuamente a emboscadas por parte del enemigo. Resulta frustrante que un equipo ar-



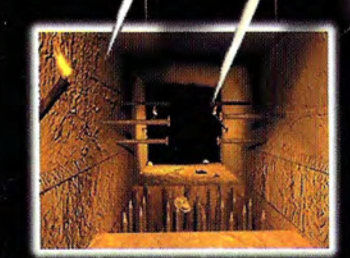


Ya están aquí...

GAME MOVIES COLLECTION



ACTUALIZABLE DESDE INTERNET



Atrévete con ellos.









C/ CINCA 25, LOCAL 11
08030 BARCELONA
TEL.: (93) 274 25 94
FAX.: (93) 274 17 68
E-MAIL: OLR@HNET.ES
WEB: HTTP//WWW.OLRSOFT.COM







Estrategia



Los escenarios son bastante reales y las misiones a cumplir muy variadas

mado con misiles de tierra aparezca junto a un bosque y te vuele un par de tus mejores tanques, o que un helicóptero en vuelo estacionario te dispare un par de SAM, TOW o cualquier antitanque y te frene el



avance. Por otra parte el desequilibrio producido por la diferencia de calidad entre los países del Este y los del Oeste se restablece con la gran cantidad de recursos humanos y materiales de las que disponen los países del Este. Es muy típico el estar 5 a 1 en situaciones reales de combate.



En resumen, un estupendo programa, que poco tiene que ver con la primera entrega de la serie, que consigue ambientar perfectamente el sentido de la guerra moderna, su táctica y estrategia de juego, así como presenta perfectamente las dificultades que un comandante de división encuentra en los distintos teatros de operaciones. La presión a la que el jugador se ve sometido por la incesante aparición de unidades enemigas y siempre por donde menos nos gustaría verlas entrar, me convence de la dificultad que entraña el intentar conseguir ese delicado equilibrio entre la artillería, los medios mecanizados y el apoyo aéreo que por cierto, al igual que en las películas, siempre llega tarde.

Escenarios y editor

Los escenarios son realmente variados y complejos, tenemos desde la Guerra del Golfo pasando por conflictos de Guerras Civiles en las Federaciones Rusas, Bosnia, China, Israel, Vietnam, etc. Todos ellos detallados al dedillo y prácticamente bastante equilibrados por las dos partes, por lo que podremos disfrutar casi siempre en ambos bandos. Los escenarios son bastante reales y las misiones a cubrir son muy variadas; Defensa, ataque, ocupar y mantener, aniquilación , etc. Se pueden jugar por E-mail, contra el ordenador o contra algún amigo que esté a nuestro lado en el ordenador, siendo todos los modos de juego igual de adictivos.

El modo de campaña se basa en una consecución de escenarios a superar previamente preestablecidos. Una vez hecho esto, los recursos del enemigo irán cayendo en picado a medida que avancemos superando las misiones. Una vez superadas, habremos ganado la campaña. Las campañas están elegidas entre los conflictos más actuales e importantes como; Rusia y las Federaciones, La Guerra del Golfo, Vietnam, Afganistán,etc.

El editor de escenarios es sin ninguna duda el punto más fuerte del programa. Con una base de datos realmente impresionante donde aparecen todas y cada una de las armas modernas de hoy, podremos construir cualquier conflicto basado en los últimos 30 años de historia militar. Podemos cambiar también los escenarios ya existentes para utilizar el terreno o simplemente añadir nuevas tropas y condiciones de victoria.

Calificación

Steel Panthers II

Pros: La excelente rigurosidad y estética de la que hace gala el programa. Jugabilidad y adición al límite. Un editor de escenarios que hace imposible el dejar aparcado el juego, con posibilidad de coger los cientos de escenarios disponibles a través de Internet o Compuserve como ocurre con su primera parte. Una base de datos increíblemente buena.
Contras: El sonido no es tan variado como cabe esperar en un programa táctico. Los gráficos mejorados en alta resolución serían ideales. El modo de campaña no es tan completo como debiera serlo.

El truco es...

Es un juego complejo, donde el mejor truco es andarse con mucho cuidado en nuestros movimientos para no descubrirnos al enemigo. Salvar cada turno de juego, aunque es un truco sucio, puede llegar a hacerse necesario si las cosas se ponen feas. Jugamos siempre tecnología Occidental contra países del Este y sus órbitas, es decir: calidad contra cantidad. Hay que tener en cuenta que para amortizar un M-1 Abrams hay que freír 5 T-72 soviéticos, Iraquís , etc.

SI TE DICEN QUE SIEMPRE ESTÁS EN OTRA GALAXIA...

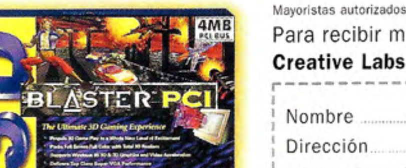
CREATIVE
CREATIVE LABS

...CON LA NUEVA 3D BLASTER PCI LLEGARÁS MÁS LEJOS.

SIDE ART 96



Descubre la última experiencia en juegos en 3D
• Impulsa el juego en 3 dimensiones a las máximas cotas de emoción y realidad • Permite alta resolución, texturas realistas y sensación de acción en tiempo real • Acelera títulos CGL, Direct-3D, DirectDraw y Speedy 3D • Ofrece prestaciones Super VGA de clase superior.



Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a:
Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern

Nombre .... Apellidos ....
Dirección ....
Código Postal .... Población ....

COGAWO/3D



Todo el mundo de la fórmula 1

F1 Manager

Sumergirse en el mundo de la Fórmula 1 ha estado casi siempre unido a demostrar la pericia del usuario para adelantar y negociar todas las curvas de un circuito para llegar el primero a la línea de meta. Pero existe un submundo mucho más complicado que se esconde tras el colorido de un gran premio...

El Campeonato Mundial de Fórmula 1 es uno de los más grandes acontecimientos deportivos que pueden disfrutarse hoy en día. Los contratos millonarios de los ases del volante, y la famosa guerra de marcas, hacen que la expectación asociada a los grandes premios sea difícil de igualar por ningún otro deporte (exceptuando si acaso alguno de los deportes rey en los Estados Unidos). Pero si hay algo en lo que ningún espectáculo deportivo puede superar a los grandes premios de Fórmula 1 es todo el complejo sistema que permite el desarrollo de estos acontecimientos deportivos. La tecnología que esconden los monoplazas de un gran premio ha sido desarrollada a lo largo de muchos años por grupos de ingenieros que conforman la punta de lanza investigadora de la automoción, desde donde se prueban nuevos dispositivos y tecnologías que posteriormente aparecerán en los utilitarios que vemos por la calle.





Un gran premio de Fórmula 1, debido a toda la complejidad que arrastra, no se limita ni mucho menos a un buen piloto a los mandos de su bólido, sino un enrevesado e intrincado proyecto en el que se deben tener en cuenta infinitos parámetros: créditos bancarios, patrocinadores, contratos, transporte, diseño de prototipos, y un largo etcétera que no podríamos enumerar en las líneas de este artículo, pero en el que podemos embarcarnos desde el interface gráfico de F1 Manager.

De la mesa del proyectista al circuito

Bien sencillo es ejecutar nuestro simulador de carreras preferido y dar vueltas a un circuito perseguido por un grupo de pilotos automatizados que no cometen fallos, pero cuando de lo que se trata es de organizar y gestionar un gran premio, las cosas cambian.

Desde el principio deberemos equipar dos vehículos con los dispositivos y elementos aerodinámicos que necesita un Fórmula 1, para lo cual deberemos invertir una considerable suma de dinero que habrá que conseguir mediante la ayuda de los bancos y el bolsillo de los patrocinadores.

Pero un campeonato del mundo implica numerosas carreras, y esto conlleva tener en "stock" una cantidad oportuna de recambios por lo que pudiera pasar en el transcurso de las carreras. Si nuestro equipo dispone del capital adecuado es posible hasta proyectar y diseñar los distintos componentes de carrocería para encontrar niveles óp-





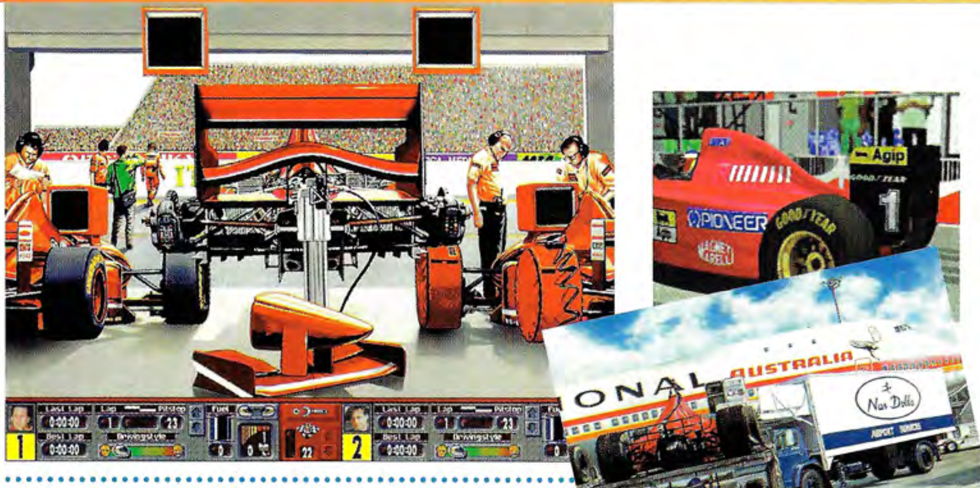






F1 Manager

Precio: 5.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 30 MB de disco duro libre, SVGA, MS-DOS 5.0, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Europress
Distribuidor: Arcadia



timos de penetración y ofrecer una resistencia al aire mucho menor (algo realmente bien implementado en el programa, que se acerca mucho a la realidad). A la adquisición de material para nuestros talleres y vehículos habrá que sumar la contratación de un director de escudería y un ingeniero, así como los pilotos que se encarguen de llevar nuestros sueños de conseguir el campeonato del mundo a la realidad.

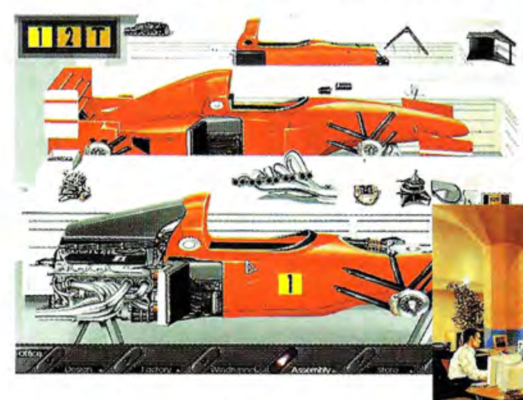
La oferta y la demanda

La contratación del personal adecuado estará determinada por las ofertas que realicemos en el mercado del automovilismo, por lo que muchas de nuestras expectativas serán truncadas por equipos y marcas que se adelanten en las ofertas o que ofrezcan más dinero por ellas. Por este motivo hay que estar muy atentos para conseguir los mejores pilotos y los patrocinadores más ventajosos.







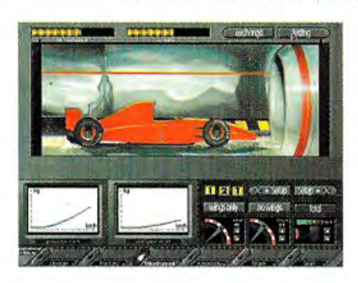


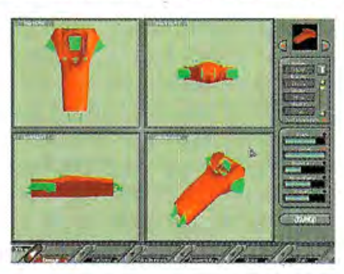
Dependiendo de la modalidad de juego en la que compitamos encontraremos más o menos dificultad para manejar nuestro equipo. En un principio sería aconsejable jugar en el modo Top Team, para más adelante llegar a embarcarse en una empresa verdaderamente difícil como es la creación de nuestro propio equipo, y el diseño de los monoplazas.

Todo el programa está perfectamente amenizado por 45 minutos de música, impactante en el momento de darse la salida en alguno de los 16 circuitos que acogen al campeonato.

El truco es...

Estar muy atento a las fechas de las competiciones y entrenamientos para poder desplazar nuestros monoplazas a tiempo a los circuitos, ya que es fácil perderse algún "entreno" si no tenemos todo dispuesto. En caso de tener el equipo al 100 %, se puede hacer correr el reloj hacia delante para que la fecha de la carrera se adelante un poco. Para no convertirnos en un auténtico fracaso del mundo de las carreras, sería bueno comenzar a jugar en el modo Top Team, que ya tendremos tiempo de manejar nuestro propio equipo cuando le cojamos el truco.





Calificación

F1 Manager

Pros: La simulación conseguida es muy elevada debido al enorme número de parámetros que maneja el programa. El interface gráfico está muy logrado, y la simulación de los vehículos en carrera es bastante real, para ser un juego donde el usuario no pilota.

Contras: Al mostrar un grado de simulación tan elevado, el desarrollo del juego puede complicarse bastante, y el usuario deberá dedicar algo de su tiempo a leer el manual y navegar por el programa para conocer el interface.



La guerra ecológica
Gene Wars

De los creadores de juegos como Populous, Powermonger o Theme Park, llega una nueva producción con un aspecto fascinante que pone a cuatro razas bajo la observación de unos seres celestiales. La competición es ecológica, y no militar.

La Humanidad, junto con otras tres razas superiores del Universo Conocido, ha devastado numerosos planetas de prácticamente todos los sistemas solares. Un belicoso comandante de una de las flotas alienígenas descubre por accidente un misterioso monolito negro flotando en mitad del espacio, y ante lo desconocido, decide destrozarlo. Los resultados son catastróficos, ya que el comandante y 40.000 de sus congéneres pierden la vida en el acto.

A consecuencia de este ataque, una antigua raza primigenia despierta de un prolongado letargo y decide que el destino de los planetas no puede seguir en manos de semejantes brutos, así que toman el control de la situación y obligan a los cuatro contendientes a repoblar todos y cada uno de los planetas deforestados y despoblados. Los Etéreos poseen una tecnología muy superior a la de humanos, saurios, bohemios y esnozoides, por lo que todos se ven forzados a obedecer.



La guerra fría

El plausible punto de partida que Bullfrog marca para este juego, desemboca en una dinámica de juego que se diferencia de los últimos títulos del género en un aspecto vital y fundamental: no se trata de matar a nadie, y sólo habrá violencia cuando la situación lo exija. El objetivo primordial es crear vida en diversos planetas, plantando vegetación y creando especies animales que contribuyan al correcto desarrollo de los ecosistemas. Este planteamiento constituye en sí mismo una importante y original novedad.

Lo que ya no resulta tan novedoso es el aspecto visual que ofrece Gene Wars, no por tratarse de una perspectiva isométrica sino por como es tratada ésta, ya que sus formas y el modo en que se va descubriendo terreno, recuerda enormemente a los títulos de la misma compañía anteriormente mencionados con la consecuente evolución tecnológica. En cualquier caso, esto no constituye un defecto por sí mismo, sino en todo caso una relativa carencia de imaginación.



Inversión de filosofía

El sistema de juego es bastante fácil y cómodo, ya que basándose en el ratón se puede realizar cualquier acción. Cada una de las razas se divide en diferentes especialistas cuya utilidad se diversifica hasta extremos insospechados. Existen ingenieros –encargados de la construcción y reparación de estructuras–, ingenieros genéticos –estudian y curan a cualquier tipo de criatura–, botánicos –reforestan superficies y recogen semillas–, y algunos otros que van apareciendo paulatinamente.

Al igual que en otros juegos de similares características, conforme se avanza y se completan misiones, hay nuevos edificios disponibles, y se adquieren nuevas tecnologías –en este caso gracias a los Etéreos–. Cada nivel tiene un objetivo concreto que los Etéreos se ocupan de controlar. Al principio el éxito o fracaso depende exclusivamente de la actuación del jugador, pero tras dos o tres misiones aparece otra raza que compite con la seleccionada por el favor de los Etéreos, con lo

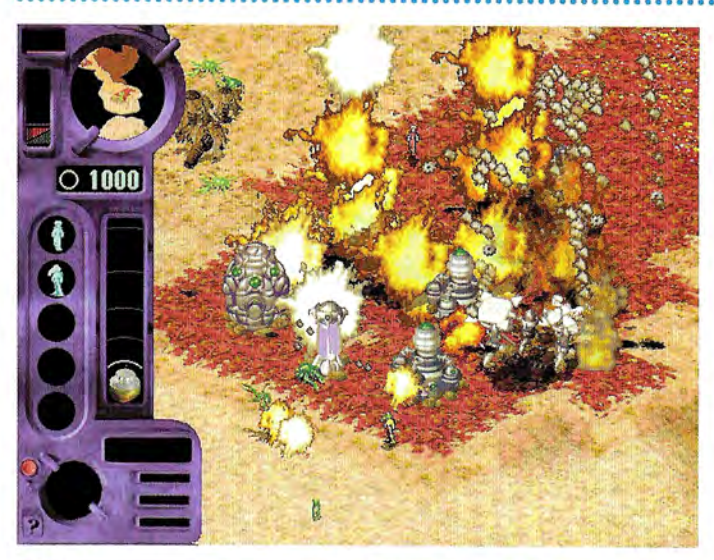


Gene Wars

Precio: 6.990
Requerimientos de Sistema: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 42 MB de Disco Duro, Ratón, SVGA VESA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido,
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts



El objetivo primordial del juego es crear vida en diversos planetas











El truco es...

Haz lo imposible para no caer en desgracia ante los Etéreos. Si tienes que cometer alguna acción malvada, hazlo cuando los seres celestiales no estén presentes, de forma que no haya testigos de tu malevolencia. Raciona tus recursos de forma inteligente, y no gastes tontamente en estructuras innecesarias.

que inevitablemente, surge la confrontación.

Más vale maña...

La lucha no consiste en mandar un montón de criaturas, mulas por ejemplo, a destrozar al competidor, sino que perfectamente se puede llevar a cabo saboteando su repoblación forestal o estropeando alguna de sus estructuras. Para ello se dispone de una amplia gama de acciones malvadas dependientes del tipo de unidad que las realice –como serrar plantas ajenas–, pero ninguna de ellas está bien vista por los Etéreos, así que hay que cuidarse muy mucho de acometer tales tareas en presencia de los vaporosos seres.

Globalmente, Gene Wars es una gestión de recursos minerales, vegetales y animales, y una adecuada administración de los fondos disponibles para la creación de las estructuras y unidades necesarias, es fundamental. El reciclado de plantas y animales muertos, así como la extracción de minerales del suelo, constituyen las únicas fuentes de ingresos de cualquiera de las facciones.

Adicionalmente, existen ciertas notas de humor muy puntuales que siempre están relacionadas con populares elementos o personajes de alguna serie de TV o película, como el descarado parecido de los Etéreos con Casper o la descripción del famoso monolito que resulta sospechosamente idéntico al de 2001. Para terminar, como punto a favor del juego está el hecho de que ha sido traducido y doblado al castellano, aunque las voces no hayan tenido la misma fortuna que la traducción –de impecable calidad ésta y poco acertadas aquellas–.

Calificación

Gene Wars

Pros: Gene Wars es un juego entretenido que varía ligeramente –aunque en apariencia, el cambio es radical– los argumentos que históricamente han esgrimido los juegos de estrategia, y su dinámica es bastante ágil.
Contras: La tónica general de Gene Wars resulta un poco chocante, y quizá algunos lo encuentren excesivamente soso habituados a las confrontaciones directas que ofrecen otros juegos. El doblaje deja mucho que desear.



Jaque al Pentium

Chessmaster 5000

En el último enfrentamiento hombre-máquina, Gari Kasparov logró vencer a Deep Blue en una serie de partidas en las que el resultado no quedó claro hasta el último minuto. Se ha llegado a afirmar que la próxima competición será ganada por la máquina pero, ¿logrará un ordenador imponerse algún día a una mente humana?

Mucho ha llovido desde que los persas desarrollaron sobre un tablero el noble arte de la guerra. Si ahora levantasen la cabeza y se dispusiesen a jugar una partida, es bastante probable que, además de ser acosados hasta la saciedad por un nutrido grupo de historiadores, se encontrasen sentados frente a un rival negro, compuesto en su mayor parte por silicio, de cuadradas dimensiones, dotado con 296 patitas y con la leyenda "Intel" impresa en una de sus caras.

Pero lo que no sabrían es que este "inteligentísimo" rival tan sólo es, sin el software adecuado, un encapsulado compuesto principalmente por 3.2 millones de transistores hábilmente interconectados o, lo que es lo mismo, poco menos que chatarra vulgar y corriente. Aquí es donde entran en juego los programas tales como Chessmaster 5000, los rivales intangibles de los ajedrecistas mortales.

La cabeza pensante

Chessmaster 5000, la quinta generación de esta serie de juegos, ha sido creado en torno a un motor de ajedrez especialmente optimizado para el procesador Pentium; los complicados cálculos de posiciones y movimientos que debe realizar el programa así lo exigen. La evolución de Chessmaster a lo largo de los años ha sido enorme, y el nuevo motor "pensante" de este juego viene a demostrarlo con toda contundencia.

Afortunadamente, es posible configurar la dificultad del juego para que las derrotas no sean demasiado humillantes y el jugador pueda hacer un papel digno en cada partida.

La gran base de datos (implementada con ODBC de 32 bits) que se incluye en el CD-ROM posee almacenadas 27.000 partidas. Pero esta enorme base de datos no sólo se caracteriza por el elevado número de partidas que contiene, sino que uno de sus aspectos más importantes es su gran flexibilidad. Es posible buscar información por el nombre del jugador, resultado de la partida, número de jugadas por partida, nombre de apertura y otros útiles parámetros, incluso ofrece la posibilidad de realizar consultas personalizadas.

Los nombres de las variaciones es otro de los aspectos que ha sido ampliamente mejorado. Si las anteriores versiones de Chessmaster eran capaces de reconocer 200 variaciones, la versión 5000 es capaz de identificar por su nombre nada menos que 2.000 tipos de variaciones de aperturas.

Nuevo interface

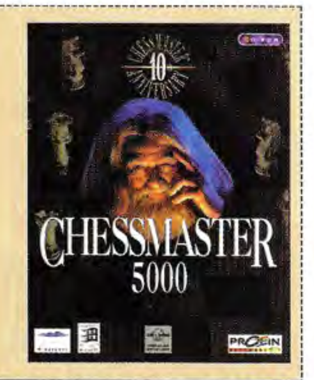
Esta nueva versión ha adoptado Windows 95 como entorno de ejecución. Es posible acceder a los menús contextuales con el botón derecho del ratón, acepta los nombres largos de ficheros para las partidas, y el juego se registra adecuadamente para que las partidas guardadas en el disco posean su propio icono y para que Windows 95 pueda desinstalarlo sin problemas.

Por otra parte, el aspecto gráfico del interface ha cam-









Chessmaster 5000

Precio: 6.995
Requerimientos de Sistema: 486/66MHz, 8 MB de RAM, Windows 95, SVGA vesa, 10 MB de disco duro libre, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Mindscape
Distribuidor: Proein

Chessmaster 5000 permite configurar el nivel de dificultad del juego











El truco es...

Escoge la opción Quick Hint del menú Mentor si no sabes qué movimiento hacer. El ordenador te mostrará el resultado como notación algebraica internacional de los escaques (cuadrados) origen y destino del movimiento (las figuras están implícitas en la notación). Si lo deseas, el ordenador realizará el movimiento por ti.

biado y ahora los menús y demás objetos de éste se muestran con texturas de maderas. El juego añade 10 nuevos tipos de figuras a las 13 que incluía la anterior versión, existen nuevos tableros y el jugador puede configurar su propio "campo de batalla".

¿Necesitas ayuda?

El ajedrez no es un deporte fácil, y probablemente necesites ayuda en más de una ocasión. Anteriormente hemos mencionado que Chessmaster 5000 permite configurar el nivel de dificultad del juego; también podrás crear una personalidad propia que te ayude en la batalla. Además, el juego incluye una opción por la cual Chessmaster 5000 te sugerirá un movimiento cuando no sepas qué hacer. Por si esto fuera poco, el equipo de desarrollo del juego ha incluido 20 nuevos tutoriales en los que Eric Schiller, el actual campeón del estado de California, imparte unas magistrales clases de ajedrez a todos los niveles, desde principiante hasta jugador experimentado.

Por otra parte, el juego siempre tratará de aprovechar al máximo el tiempo que tiene asignado para buscar la mejor jugada. Tú, sin embargo, no serás tan rápido pensando y tu rey puede sufrir las consecuencias. En este aspecto, es posible configurar el tiempo asignado a cada jugador para que dispongas de un periodo que te permita pensar cuidadosamente cuáles serán tus próximos movimientos. Y hablando de tiempos, Chessmaster 5000 incluye un nuevo estilo de control de tiempos –Fischer– además del reloj convencional. En lo que al reloj se refiere, su nuevo aspecto es similar al de los relojes LCD.

Calificación

Chessmaster 5000

Pros: Este juego posee un aspecto excelente. Existe una gran variedad de tableros y de figuras. Es posible jugar a través del modem o de una red.
Contras: Necesita un ordenador potente para ejecutarse de forma satisfactoria.







RAMA

CONCURSO

El concurso

La última producción de Sierra te transporta a un misterioso objeto desconocido que acaba de entrar en el sistema solar. Tu misión será unirte al equipo de exploración y descubrir los secretos de Rama, la gigantesca nave espacial cuya superficie interior tiene más de 4.000 kilómetros cuadrados.

En tu deambular por los inmensos espacios interiores de Rama, encontrarás peligrosas criaturas a las que es mejor no acercarse, y algunas otras que te proporcionarán claves vitales para desentrañar algunos de los misterios que envuelven a la civilización que una vez habitó la nave espacial y su planeta de origen.

Computer Gaming World y Coktel, representante oficial de Sierra en España, te ofrecen la posibilidad de participar en un sencillo concurso cuyos ganadores tendrán oportunidad de conocer más de cerca la base que dio lugar al juego: Rama. Sólo tienes que contestar correctamente a las siguientes preguntas y enviarnos el cupón correspondiente con tus datos.

1.- ¿Cuál es la obra más conocida de Arthur C. Clarke?

2.- ¿Quién es el co-autor de Rama?

premios:

10 lotes que incluyen...

1 libro "El jardín de Rama"
1 alfombrilla de ratón de Sierra Originals
1 camiseta

Cupón de participación

Enviar a: **Computer Gaming World**
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre
Apellidos
Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

Respuestas:

1. ....
2. ....

ARTHUR C. CLARKE
EL JARDÍN DE RAMA

SIERRA

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso RAMA")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos, se procederá a escoger 5, que conseguirán uno de los diez premios del concurso, compuestos por un libro, una camiseta y una alfombrilla. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Febrero de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Febrero de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Febrero de 1997, publicándose el resultado en el número 16, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

SALVAT MULTIMEDIA

CUANDO NEIL ARMSTRONG PISÓ LA LUNA, NO PUDO IMAGINAR QUE UN DÍA NAVEGARÍA POR UNA ENCICLOPEDIA



Lista de ganadores

Los ganadores de los 50 juegos The Big Red Adventure del sorteo Time Passenger publicado en el nº11 de CGW son los siguientes:

Miguel Angel Perez Barranco..........Valencia
Francisco Santiago García................Madrid
Luis Miguel Campos Chacón............Badajoz
Guillermo Garcia Cabrerizo..............Sevilla
Eneko Antón Barahona..................Guipuzkoa
Alberto Alonso Rodriguez................Tenerife
Guillermo Martinez Galán................Zaragoza
Germán Hurtado Martín...................Madrid
Lorena Dominguez Barrio................Huesca
Javier Ramos Velasco........................Vizcaya
Carlos Durán Barriga........................Caceres
Jose Ramón Viñé Lerma...................Madrid
Manuel Anselmo Perez Diaz.............Madrid
Ernesto Vazquez Caro................Pontevedra
Begoña Uriarte Liaño.....................Cantabria
Arturo Roig Alvarez...................Pontevedra
Teresa Perdiguero Sanchez.............Madrid
Rafael Sanchez Gonzalez...............Las Palmas
Jordi Mas Casas..............................Barcelona
Anna Gruart Guevara.......................Girona
Raul Gracia Espinosa......................Zaragoza
Salo de Villa Garcinuño...............Guadalajara
Jorge Diego Espinosa Neto..............Cadiz
Damian Diaz Muñoz..........................Madrid
Patricio Sarmiento Gomez...............Cadiz
Agustín Peña García........................Baleares
Jose Ignacio Villabrille Arias............Lugo
Javier Diez Torres.............................Madrid
Jaime Guardiola Torres...................Baleares
Daniel Clemente Marcé...................Barcelona
Patricia Escudero Fernandez............Madrid
Miguel Angel Fernandez Blanco.......Sevilla
Kaesar Vivas Etxarri........................Navarro
Javier Rodriguez Toledo..................Madrid
Daniel Fernandez Maño...................Madrid
Carlos Alberto Montero García.........Madrid
Yolanda Bezos Alonso.......................Madrid
Lluis Vilanova García.....................Barcelona
MªMar Díaz Gorostegui....................Almería
Ernesto Benitez Gonzalez................Granada
Luis Quesada Torres........................Granada
Raquel Gracia Lopez.......................Tarragona
Carlos Jose Gomis Rico....................Alicante
Diego Busto Rocillo..........................Burgos
Ana María Gil Peña..........................Badajoz
MªBelén Arroyo Alvarez...................Asturias
Ana María Alegre Sanz....................Madrid
Rafael Franco Barbero......................Madrid
Jesús Calvera Domingo..................Tarragona
Daniel Smallman...............................Málaga

Los ganadores de los 5 Joysticks XL Action Controller del sorteo publicado en el nº11 de CGW son los siguientes:

David Cabezas Jimeno.....................Madrid
Jon Azpiazu Balenciaga..................Guipuzcoa
Diego Ruiz Herrero..........................Asturias
Vicente Verdú Mas..........................Alicante
Iván Pando Payés............................Barcelona

El ganador del primer premio del concurso Z publicado en el nº11 de CGW es:

Victoriano Misa Ballesteros...........Pontevedra

Su nombre alternativo para Z es:
"Beer & Destruction"

Los ganadores de los 5 segundos premios del mismo concurso son:

Federico Segura Luque....................Almeria
Victoriano Morillo Oteo...................Madrid
Enrique Martinez Caballero............Valencia
Agustín Raluy Pirla.........................Huesca
Santiago Leiva Mencía....................Madrid

"Rock´n´Bot"
"Iron Cowboys"
"Robozod"
"AmuZment"
"Mad Army"

Los ganadores de los 5 primeros premios del concurso concurso HYND publicado en el nº11 de CGW son:

Jorge Revilla Martínez.....................Burgos
Begoña Garofano Luna....................Cadiz
Luis Salvador Menendez..................Madrid
Jacinto Navas Camacho..................Cadiz
Tomás Zapata Zapata......................Toledo

Los ganadores de los 25 segundos premios del mismo concurso son:

Alberto Rios Corral........................La Coruña
Josep Eduard Baró Queralt.............Lleida
Ricardo Díaz Alonso.........................Madrid
José María Verdeguer Campos.........Valencia
Pablo Pujol Seoane.........................Tarragona
Diego Ruiz Herrero..........................Asturias
Alejandro Hugo Puente Bengo........Leon
José David Alvarez Valentín............Madrid
Jose Emilio Manclús Almiñana........Valencia
Juan Jose Simón Simón..................Guipuzcoa
Joaquín Cobos del Moral..................Jaen
Juan Jose Alcalde Diaz....................Madrid
Jorge Uso Castañ.........................Castellón
Mario Hugo Gil Mangado................La Rioja
Aitor García Puigcerver...................Alicante
Antonio ortín Moral........................Barcelona
MªCarmen Ferrer Pardo...................Valencia
Juan Antonio Ocaña Valero............Málaga
Francisco Ferrer Cuesta..................Albacete
Marcos Zapillo Corral......................Asturias
Ricardo Casals Varena..................Pontevedra
Jose Carlos Aledo Angel..................Murcia
Juan José Bernabeu Gonzalez........Barcelona
Carlos Varela Martín.......................Almeria
Antonio Miguel Poveda Sala..........Alicante

COMPUTER GAMING WORLD

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento







Nº1. JUEGO DE REGALO: "Simon the sorcerer"

Nº2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"

Nº3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"

Nº4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"





Nº5. JUEGO DE REGALO: "RingWorld"

Nº6. JUEGO DE REGALO: "Blue Force"

Nº7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"

Nº8. JUEGO DE REGALO: "Prehistoric Adventure"






Nº9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"

Nº10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"

Nº11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"

Nº12. JUEGO DE REGALO: "Far West"

La información más seria y veraz sobre el mundo de los juegos de ordenador



Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

COMPUTER GAMING WORLD

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números:
(indica con una X los números que deseas)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

Nombre
Empresa
Dirección
Población
C.Postal
Telef.
Provincia
Profesión
Edad
CIF/DNI

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso



Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de UN LECTOR DE CD-ROM

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"
a la siguiente dirección: Computer Gaming World - Redacción: C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

COMPUTER GAMING WORLD

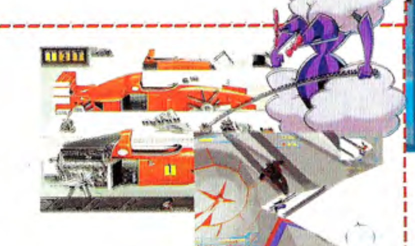


Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



ENCUESTA COMPUTER GAMING WORLD

Todas las encuestas recibidas en nuestra redacción participarán en un sorteo de 15 lotes de programas de entretenimiento, compuestos de:

• Golf • Flight Simulator y • Scenery Pack

Para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escribe con claridad tus datos personales para evitar confusiones y remítenos la encuesta. (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE ____________ APELLIDOS ____________

DOMICILIO ____________ C. POSTAL ____________

POBLACIÓN ____________ PROVINCIA ____________

SEXO ____________ EDAD ____________ PROFESIÓN ____________ ESTADO CIVIL ____________

LINEA DE DOBLEZ

TIENES DERECHO A ACCEDER A LA INFORMACION QUE TE CONCIERNE, RECOPILADA EN NUESTRO FICHERO DE CLIENTES, Y CANCELARLA O RECTIFICARLA DE SER ERRONEA.
LA INFORMACION RECOGIDA EN ESTE CUESTIONARIO ES ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL Y BAJO NINGUN CONCEPTO SE PERMITIRA SU DIFUSION O CONSULTA.

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénalas según tu criterio. Con tu ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a tus gustos, ofreciéndote una publicación de más calidad.

Agradecemos sinceramente tu colaboración

1.- A continuación hay una serie de secciones de **Computer Gaming World**. Valora, para cada uno de ellas, el grado de interés que tienen para ti (0 Nada - 5 Muy interesante).

LEEME.BAT	0 1 2 3 4 5	1
ZONA BETA	0 1 2 3 4 5	2
REPORTAJES	0 1 2 3 4 5	3
REVIEWS	0 1 2 3 4 5	4
CONCURSOS	0 1 2 3 4 5	5
LISTA DE EXITOS	0 1 2 3 4 5	6
TOP SECRET	0 1 2 3 4 5	7

2.- ¿Te gustaría encontrar alguna sección que no hay en **Computer Gaming World**? Indica cuáles 8

3.- ¿Cómo conociste **Computer Gaming World**?

☐ Recomendada por un amigo 9 ☐ Publicidad 10 ☐ En el quiosco 11 ☐ Otras formas 12

LINEA DE DOBLEZ

4.- Valora en una escala de 0-5 los siguientes aspectos de la revista, de acuerdo a las siguientes características:

Precio	Cara	0 1 2 3 4 5	Barata	13
Diseño	Poco atractiva	0 1 2 3 4 5	Muy atractiva	14
Contenido	Insuficiente	0 1 2 3 4 5	Muy completa	15
Portada	Poco atractiva	0 1 2 3 4 5	Muy atractiva	16
CD-ROM juegos completos	Poco interesante	0 1 2 3 4 5	Muy interesante	17
CD-ROM demos jugables	Poco interesante	0 1 2 3 4 5	Muy interesante	18

5.- Valora en una escala de 0-5 el interés que tienes por los siguientes programas y si dispones de alguno:

					¿Dispone de alguno?	
Aventuras	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	19	SI NO	27
Juegos de rol	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	20	SI NO	28
Simulación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	21	SI NO	29
Estrategia	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	22	SI NO	30
Juegos de guerra	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	23	SI NO	31
Acción	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	24	SI NO	32
Deportes	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	25	SI NO	33
Educación	No interesa	0 1 2 3 4 5	Interesa mucho	26	SI NO	34

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

6.- ¿Con qué frecuencia lees / compras las siguientes revistas relacionadas con la informática?

	Soy suscriptor	Lector habitual (8 ó más números)	Leo con frecuencia (5 ó 7 números)	Leo de vez en cuando (3 ó 5 números)	Leo rara vez (1 ó 3 números)	No leo
35 Computer Gaming World	☐	☐	☐	☐	☐	☐
36 OK PC	☐	☐	☐	☐	☐	☐
37 PC Manía	☐	☐	☐	☐	☐	☐
38 Micromanía	☐	☐	☐	☐	☐	☐
39 PC Player	☐	☐	☐	☐	☐	☐
40 PC Zone	☐	☐	☐	☐	☐	☐

7.- ¿Dispones en tu domicilio de estos artículos?

Ordenador SI NO 41 ☐ Mac ☐ PC 42 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Otros 43

Impresora SI NO 44 ☐ Láser ☐ Inyección tinta ☐ Matricial 45

CD-ROM SI NO 46 Módem SI NO 47 Conexión Internet SI NO 48 Escáner SI NO 49

PEGAR AQUI

LINEA DE DOBLEZ

BASES DE PARTICIPACION

- PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCION ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO
- PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE **COMPUTER GAMING WORLD**
- LA FECHA TOPE DE RECEPCION DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE ENERO DE 1997
- SOLO SE ADMITIRA UN CUESTIONARIO POR PERSONA
- LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCION SERAN PUBLICADOS EN **COMPUTER GAMING WORLD**

Una vez contestado, recorta el cuestionario de la revista, pliégalo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíalo por correo (no necesita sello).

Agradecemos sinceramente tu colaboración

LINEA DE DOBLEZ

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización nº 9432
B.O.C. de 3-11-89

No necesita sello.
A franquear en destino



Ref. Cuestionario
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid

Lo último de ELECTRONIC ARTS® en CENTRO MAIL



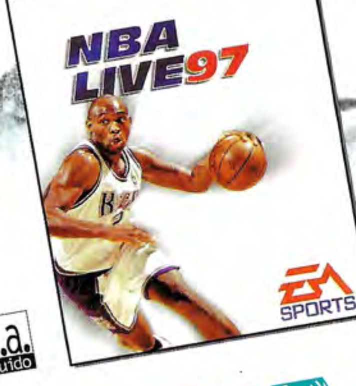


FIFA ´97

La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D+ TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego " En alta velocidad" ofrece la opción de un ritmo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo en la simulación. FIFA ´97: Emoción Capturada.

5.895

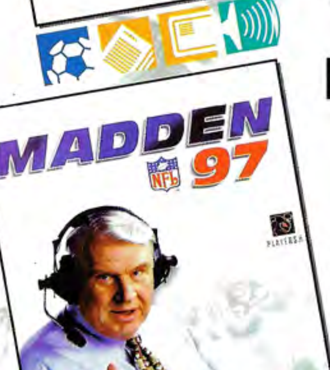
precios i.v.a. incluido



NBA LIVE ´97

Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live ´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y la atmósfera de la cancha. La experiencia de juego captura toda la emoción, ansiedad, velocidad y potencia de uno de los juegos más duros y frenéticos del mundo. Vive el mundo de la NBA en tu casa.

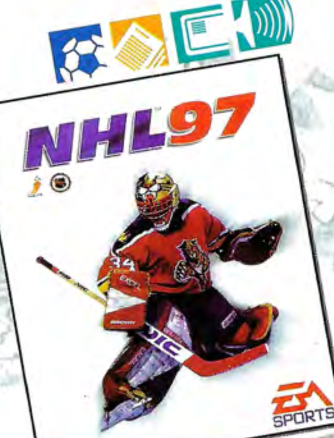
5.795



MADDEN ´97

El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara, y un ritmo de acción muy veloz, junto con el inimitable estilo de los comentarios de Madden, estadios tridimensionales y movimientos capturados al detalle, son algunos de los elementos que llevan toda la emoción del fútbol americano a su propia casa.

5.795



NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increíbles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción. No te pierdas la velocidad y realismo de uno de los juegos más trepidantes y favoritos de Norteamérica.

5.795



DESTRUCTION DERBY 2

Los nuevos choques muestran trompos y vueltas de campana en tiempo real ofreciendo efectos de lo más realista (llamas, explosiones, chispazos), todo se puede convertir en verdadera chatarra, ya que el capó y el maletero saltan con los impactos, los coches pierden las ruedas... Los circuitos, más largos y anchos y con curvas más pronunciadas, rodeados de colinas, baches, cruces y túneles, permiten espectaculares efectos...

7.495



SHERLOCK HOLMES II

En esta aventura victoriana que se desarrolla en más de 50 lugares distintos, Sherlock Holmes deberá resolver escabrosos crímenes, velar por la seguridad nacional de su país, salvar al gobierno de un escandaloso ridículo, y proteger el honor de la familia real. Todo un día de trabajo para el detective más famoso de todos los tiempos. Descubra fascinantes escenarios renderizados en tres dimensiones.

6.495



SYNDICATE WARS

Syndicate ha vuelto más explosivo que nunca. Los gráficos son aún más asombrosos, la atmósfera más tenebrosa y las armas más destructivas que nunca. Entre las nuevas características un entorno tridimensional que permite todos los ángulos de visualización, una batería de armas de increíble potencia, y la opción de controlar dos facciones de combate. Es la guerra de los sindicatos del crimen.

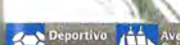
6.495



F-22 LIGHTING II

Volar a través de un vasto paisaje cubierto por un sangrante cielo rojo. Luchar a vida o muerte dejando atrás al enemigo tantas veces como sea posible, una dura prueba con la que no te habías enfrentado antes. Quedará fascinado al volar sobre un mundo lleno de excepcionales gráficos , siendo testigo de las lamentaciones y crujido de dientes de sus enemigos en un glorioso sonido Dolby Surround.

7.495
















Para tus pedidos telefónicos





La suerte está echada. Van Hursen tiene por fin al alcance de su mano el tesoro más codiciado por el hombre a lo largo de su historia: la Sabiduría. Un erario que contiene los conocimientos acumulados desde el momento CERO de la existencia del Hombre.

Localizando el principal punto de actividad -que Van Hursen supone en el interior del cofre-, el científico pretende sustraer la información acumulada a lo largo de más de doscientos mil años. Es un ambicioso proyecto para un simple mortal, pero el arqueólogo se ha propuesto consumar la profanación de este objeto sacratísimo propiedad de los dioses, deseando de todo corazón llevar a cabo la acción más sacrílega cometida jamás por una inteligencia viva.

Hace mucho tiempo -si es que esta palabra aún tiene algún significado-, Van Hursen asumió un grave riesgo: la posible destrucción de todo el saber humano al intentar vaciar de contenido un objeto divino. Pero esto ocurrió hace mucho tiempo, y las cosas que uno quiere olvidar, se olvidan...

Todo está preparado, medido, previsto... Todo menos algo en lo que Van Hursen jamás hubiera podido pensar. Una empresa que casi estaba resuelta, pero que aún esconde desagradables sorpresas ¿Qué misterios oscuros rodean el inmenso Poder del Arca?, ¿Acaso su conocimiento tiene un precio más alto del que haya podido pagar Van Hursen? Encontrarás la respuesta a éstas preguntas en... ¡FINAL DUEL!

INSTRUCCIONES

REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 486, 4 MB de RAM (550K de memoria convencional libres), VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster 16 o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Ratón 100% compatible Microsoft, Joystick o Teclado.

INSTALACIÓN

Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:) y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para Jugar con sonido, teclea AMERICA6 desde el directorio. Si tu tarjeta de sonido no es compatible, teclea simplemente AMERICA.

CONTROLES

En la zona inferior de la pantalla, dividida en dos partes, tienes los iconos de acción -a la izquierda-, y el inventario -a la derecha-. Las posibles acciones son Caminar, Usar, Coger, Hablar, Soltar y Ver.

Para realizar una acción, pulsa sobre su icono y después sobre la parte de la pantalla que corresponda. Para usar un objeto, pulsa sobre el icono de USAR y después sobre el objeto. También puedes combinar dos objetos entre sí, mediante el comando de usar y pulsando después sobre los objetos en cuestión. Si lo quieres es darle el objeto a un personaje, USA el objeto con el personaje.

Pulsa F10 para acceder al menú, desde donde podrás guardar o recuperar la partida y volver al DOS.

Si juegas con teclado, utiliza los cursores para moverte y la barra espaciadora para seleccionar opciones.

PISTAS

Las salidas de una zona de juego, no siempre están a izquierda o derecha: algunas están en la parte de abajo de la pantalla o en la de arriba. Este último mes te vamos a proporcionar una única pero valiosa pista: Para activar la máquina del tiempo hay que usar los objetos que tienen las coordenadas.

Puesto que hay un concurso de por medio, obviamente no daremos pistas del juego ni por carta, ni por teléfono ni de ninguna otra forma. ¡Suerte!

SERVICIO TÉCNICO

Time Passenger es un juego diseñado para MS-DOS 6.0 y versiones posteriores, no para Windows 95 o versiones anteriores de Windows. Para poder disfrutar de la INTRO y la banda sonora, debes tener al menos 550K de memoria convencional, o programa más largo ejecutable, sin emplear QEMM, MEMMAKER o cualquier otro gestor de memoria.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE (con el parámetro NOEMS). Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si tienes problemas con el sonido, ten en cuenta que la Sound Blaster ha de estar en las IRQ 2, 3, 5 o 7. El audio no funciona si la tienes en la IRQ 10.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivosAUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.

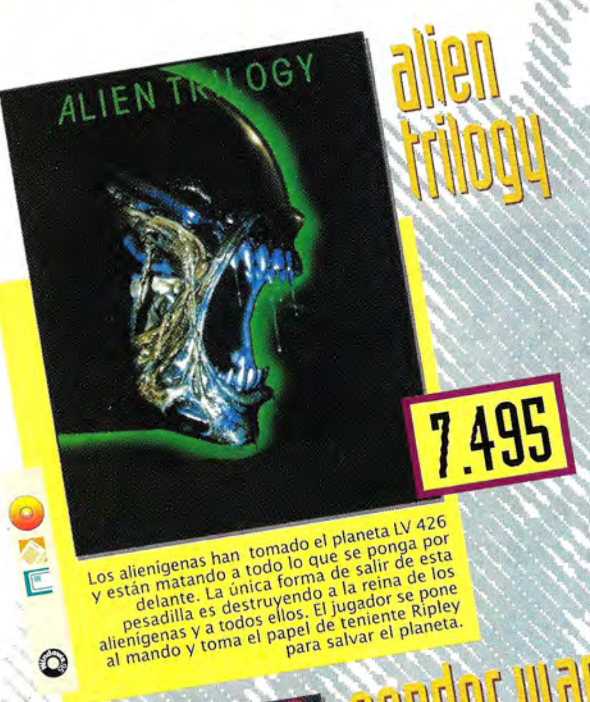




¿Quieres acción?



alien trilogy



7.495

Los alienígenas han tomado el planeta LV 426 y están matando a todo lo que se ponga por delante. La única forma de salir de esta pesadilla es destruyendo a la reina de los alienígenas y a todos ellos. El jugador se pone al mando y toma el papel de teniente Ripley para salvar el planeta.

ef 2000 evolution

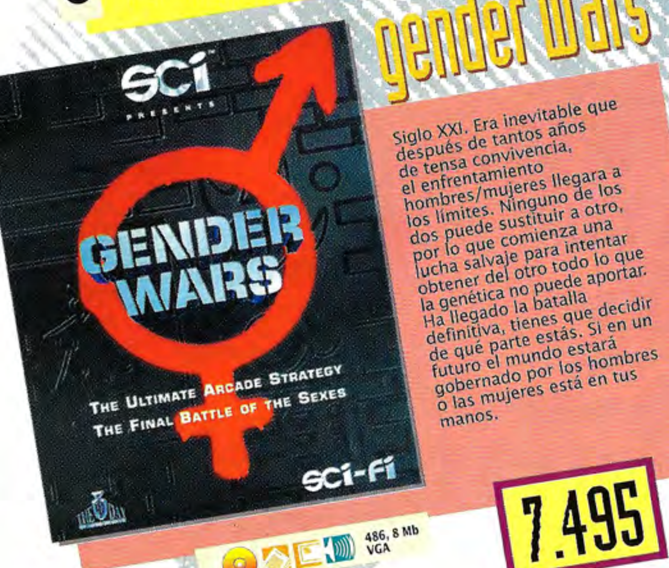


7.495

Gotas de sudor caen por tu frente, tu adrenalina se dispara, el estómago se te encoge. En este duro combate cada decisión es fundamental. Estas volando con TACTCOM, la ultima experiencia en el arte de simuladores de vuelo. EF2000 te presenta un realismo soberbio, cuidado al detalle y con un mapa de millones de kilómetros cuadrados perfectamente reproducido. Por el gran reto que supone y su realismo, TACTCOM es la mejor actualización para el mejor simulador de combate.

486, 8 Mb
SVGA

gender wars



Siglo XXI. Era inevitable que después de tantos años de tensa convivencia, el enfrentamiento hombres/mujeres llegara a los límites. Ninguno de los dos puede sustituir a otro, por lo que comienza una lucha salvaje para intentar obtener del otro todo lo que la genética no puede aportar. Ha llegado la batalla definitiva, tienes que decidir de qué parte estás. Si en un futuro el mundo estará gobernado por los hombres o las mujeres está en tus manos.



7.495

swiv 3D



Hazte con el control de un helicóptero de combate, carros blindados con tracción a las cuatro ruedas y otra serie de vehículos y ábrete paso a través de 18 niveles llenos de acción que se desarrollan en cuatro ambientes diferentes. Consigue bonos y potenciadores de armas y destruye todo lo que se cruce en tu camino.

6.495

PENT, 8Mb
VGA

XS

SHIELD UP, FIGHT BACK

Impactante simulación de combate tridimiensional entre gladiadores con acción en primera persona. Elige entre 60 adversarios con su propio estilo de lucha, armas y estadísticas, en unos ambientes tridimensionales y de auténtico realismo. Solamente ¡ Protégete y Combate!.

6.495

PENT, 8 Mb
VGA

Adquiérelos en tu CENTRO MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

ALMERÍA NUEVO CENTRO
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

BALEARES
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13 NUEVO CENTRO
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16** NUEVO CENTRO

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Av. M. de Lemos, s/n NUEVO CENTRO
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47 PROXIMA APERTURA
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**43 67 50**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE NUEVO CENTRO
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1 PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆**21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆**53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L.237✆**371 13 16**

...o pídenoslo por teléfono





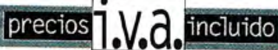










902 17 18 19

Precios válidos hasta el 31/12/96 o fín de existencias.

Top CGW

COMPUTER GAMING WORLD

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Simon the Sorcerer 2	ERBE
3	Bad Mojo	Arcadia
4	D	Arcadia
5	Congo	CIC

TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Quake	N.S.C.
3	Mortal Kombat III	N.S.C.
4	Los Justicieros	Dinamic
5	Time Commando	Electronic Arts

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer '96	Electronic Arts
2	PC Fútbol 4.0	Dinamic
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	NBA Live '96	Electronic Arts
5	Virtual Pool	Arcadia

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Top Gun	Proein
3	EF-2000	Arcadia
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Z	Virgin
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Civilization II	Proein
4	Command & Conquer	Virgin
5	Caesar II	Coktel

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
2	Quake	New Soft. Center	ACC.
3	The Dig	ERBE	AV/R.
4	Z	Virgin	EST.
5	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
6	Doom II	ERBE	ACC.
7	Grand Prix 2	Proein	SIM.
8	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
9	Civilization II	Proein	EST.
10	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
11	Command & Conquer	Virgin	EST.
12	Fifa Soccer 96	Electronic Arts	DEP.
13	Caesar II	Coktel	EST.
14	D	Arcadia	AV/R.
15	Top Gun	Proein	SIM.
16	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
17	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
18	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
19	Congo	CIC	AV/R.
20	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
21	Broken Sword	Virgin	AV/R.
22	Rayman	Ubi Soft	ACC.
23	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
24	Megarace 2	Proein	ACC.
25	Hexen	New Soft. Center	ACC.
26	Worms	Arcadia	ACC.
27	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
28	EF-2000	Arcadia	SIM.
29	The Need For Speed SE	Electronic Arts	ACC.
30	Dark Forces	ERBE	ACC.
31	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
32	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
33	Screamer	Virgin	ACC.
34	Virtua Fighter	Sega	ACC.
35	Destruction derby	Electronic Arts	ACC.
36	Touché	Proein	AV/R.
37	Myst	Electronic Arts	AV/R.
38	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
39	Sim Tower	ERBE	EST.
40	Gabriel Knight 2	Coktel	AV/R.
41	Heretic	New Soft. Center	ACC.
42	Sonic CD	SEGA	ACC.
43	Ripper	Proein	AV/R.
44	Abuse	Electronic Arts	ACC.
45	Wing Commander IV	Electronic Arts	ACC.
46	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
47	NBA Live '96	Electronic Arts	DEP.
48	Urban Runner	Coktel	AV/R.
49	Full Throttle	ERBE	AV/R.
50	Bug!	Sega	ACC.

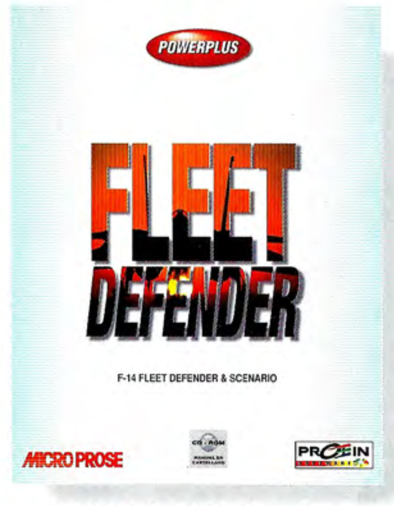
- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia



¡Llévatelos YA por sólo 1.995 pts.!



1942 The Pacific Air
(más escenarios)



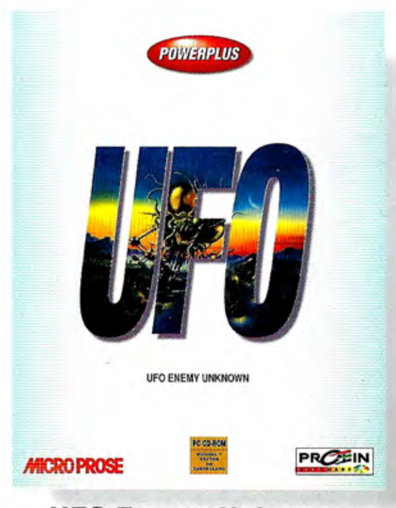
F-14 Fleet Defender
(más escenarios)



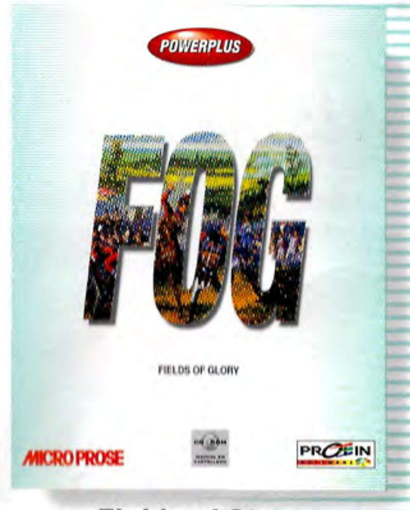
Colonization



Transport Tycoon
(más World Editor)



UFO Enemy Unknown



Fields of Glory

¡Y estamos preparando muchos más!



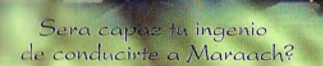
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es



MicroProse World Wide Web: http://www.microprose.com
Las marcas registradas pertenecen a sus propietarios respectivos

El corazón del dragón





Solo tu valor y tu audacia te harán merecedor del respeto de los guerreros

Mereces llevar el apellido Wallenrod?

Más de 80 horas de juego.

Animación 3D a pantalla completa (precalculada y en tiempo real)

Más de 60 personajes y 14 secuencias de combate en 3D



©1996 A Cryo Interactive Entertainment, Desarrollado por Cryo Interactive Entertainment.
Todos los derechos reservados.

Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro. 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

ERBE